372
03|20

THE GAMES machine

THEGAMESMACHINE.IT

VALORANT
IN **ESCLUSIVA**,
L'**FPS** ONLINE
DI **RIOT**

CAPTAIN TSUBASA
L'INDIAVOLATO
ARCADE
CALCISTICO
DEL CELEBRE
ANIME!

THE WALKING DEAD
UN ECCELLENTE
SURVIVAL VR

STORIA DEL MITO E PROVA DEL NUOVO CAPITOLO!

2020 • Mensile • N°372 • €5,90
9 771129 232009 003372
P.I. 02/03/20

POSTE ITALIANE S.P.A. – SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE – D.L. 353/2003 (CONV. IN L. 27/02/2004 N.46) ART. 1, COMMA 1 LOM/MI/3526

DAL REGISTA DI **SWORD ART ONLINE**
IL NUOVO FILM DI **TOMOHIKO ITO**

HELLO WORLD

DAL PRODUTTORE
DI **YOUR NAME.**

AL CINEMA SOLO IL
9-10-11 MARZO

NOT FOR SALE
TOHO
/AnimeFactoryIT #HelloWorld
movieplayer.it KOCH MEDIA anime FACTORY

EDITORIALE

Mi fa sorridere il fatto che proprio io, assuefatto da qualsiasi progresso audiovisivo, abbia sentito l'impulso di spingere i contenuti di **TGM ulteriormente indietro nel tempo**, pur stando bene attenti a non caratterizzare la rivista solo in questa (pur nobile) direzione. Personalmente non sono mai stato un collezionista di videogiochi o hardware videoludico, anche se non faccio alcuna fatica ad ammettere che in diverse occasioni – recentemente con Katana Zero, in passato con Hotline Miami, The Eternal Castle e Dead Cells, per fare degli esempi – mi sia sembrato affascinante l'utilizzo di una **stilosa pixel art accanto a impianti estremamente profondi**, con la relativa semplicità del primo fattore in grado di influenzare il secondo e, dunque, l'articolazione di storia e gameplay. Ma, appunto, sono sempre rimasto **maniacalmente attratto dall'evoluzione** di complessità poligonale, profondità delle texture, tecniche per ampliare la dimensione degli scenari, intelligenza artificiale (rimasta praticamente al palo, ma tant'è) e, così, delle componenti PC in grado di reggere il progresso di questi e altri comparti, in zona GPU ma non solo. Nell'ultimo anno e mezzo mi sono voluto ritagliare uno **spazio personale per la VR** – che, da vecchio amante del cyberpunk, ritengo un'affascinante frontiera – ma allo stesso tempo ho percepito la vostra voglia di ricordare e approfondire i ricordi insieme alla naturale "risacca" di **una rivista che più di tutte ha vissuto in prima persona l'evoluzione del medium**, salutandone ogni pietra miliare raggiunta sul piano tecnico o espressivo. Credo anche che la parola "retrogaming" sia riduttiva davanti alla Time Machine, al TGM Classic e, oggi, a La Soffitta di DocManhattan (o a una folle recensione per C64), perché questi contenuti non parlano solo di "giochi datati" ma anche propriamente di **come eravamo, quanto ci siamo evoluti** e cosa dovremmo recuperare delle varie epoche passate, senza farci travolgere da un'industria cresciuta a dismisura. D'altra parte, insieme ai giochi del momento The Games Machine continuerà a seguire anche l'altro estremo, **il progresso più profondo sotto il profilo prettamente tecnologico**, e di questo ci facciamo garanti io stesso e l'immarcescibile Paolo Besser, esattamente come Danilo "Dan Hero" Dellafrana e, ora, Alessandro "DocManhattan" Apreda sono i nostri **alfieri nella cavalcate verso i decenni scorsi**. Lo stesso **Doom Eternal** che trovate in copertina è un perfetto connubio tra antico moderno, un scintillante corpo moderno di metallo, carne, sangue e meccanismi digitali che vive con un'anima nata ventisette anni fa, rigenerata all'unisono con la stessa **id Software**. Certo, le parole del dossier storico affiancato alla prova fanno riflettere, ché un tempo era molto più semplice identificare le personalità, le loro geniali idee e dargliene merito, come nel caso di **Carmack o Romero**, ma è pur vero che uno dei fautori del nuovo capitolo – Il director **Marty Stratton** – lavora con lo studio di Doom addirittura dal 1997. Tutte date che TGM può superare di gran lunga nella strada verso le sue origini: il cuore della nostra amata rivista batteva forte negli anni '90, batte forte oggi e continuerà a battere (almeno) fino al **numero 400**!

"RETROGAMING" SUONA QUASI RIDUTTIVO DAVANTI A RUBRICHE CHE NON PARLANO SOLO DI "GIOCHI DATATI", MA ANCHE DI COME ERAVAMO, QUANTO CI SIAMO EVOLUTI E COSA DOVREMMO RECUPERARE DAL PASSATO, SENZA FARCI TRAVOLGERE DA UN'INDUSTRIA CRESCIUTA A DISMISURA

Mario "Second Variety" **Baccigalupi**
secondvariety@thegamesmachine.it

NOVITÀ

ABBONATI SUBITO!

TUTTE E VERSIONI DISPONIBILI E PAGA COME VUOI

WWW.THEGAMESMACHINE.IT/ABBONAMENTI

1 anno
TUTTI I NUMERI
a solo € 19,90
http://bit.ly/tgmdigital

App Store
TGM - The Games Machine
a solo € 23,99
http://bit.ly/tgmapple

PostaPremiumPress
Posteitaliane

12 numeri a solo
€39,90 invece di ~~€70,80~~

COUPON DI ABBONAMENTO

Sì! Mi abbono a **The Games Machine**

Riceverò 12 numeri a soli 39,90 euro anziché 70,80 euro con uno sconto superiore al 43%

▷ **Inviate The Games Machine al mio indirizzo:**

Cognome e Nome

Via N.

Località CAP Prov.

Tel. email

▷ **Scelgo di pagare, in un unico versamento:**

☐ Con un **bollettino postale** intestato ad Aktia Srl - **CCP N° 1031043225**
☐ Con **bonifico bancario**: **IBAN IT 89 L 07601 01600 001031043225**
☐ Dal sito web tramite **Carta di credito** o **Paypal**:
www.thegamesmachine.it/abbonamenti
oppure direttamente tramite QR Code

Avvenuto il pagamento, se vuoi accelerare la procedura, puoi inviarci scansione del coupon via email: **abbonamenti@thegamesmachine.it** o messaggio/whatsapp al: **346.4915670**

Il tuo abbonamento partirà con il numero successivo di TGM rispetto a quello in edicola.

Per domande, curiosità e problemi siamo sempre a tua disposizione: scrivici ad abbonamenti@thegamesmachine.it

OFFERTA VALIDA SOLO PER L'ITALIA (TGM 372)

ABBONANDOTI AVRAI DIRITTO AI SEGUENTI VANTAGGI

PREZZO BLOCCATO:
per tutta la durata dell'abbonamento non pagherai un euro in più, anche se il prezzo di copertina dovesse subire aumenti.

TUTTI I NUMERI ASSICURATI:
se per cause di forza maggiore qualche numero della rivista non venisse stampato, l'abbonamento verrà prolungato fino a raggiungere i numeri previsti.

ASSISTENZA:
per ogni problema inviarci una email all'indirizzo **abbonamenti@thegamesmachine.it** oppure un messaggio WHATSAPP al numero **3464915670**

TGM 372

SOMMARIO

3 Editoriale
5 Sommario
6 Spotlight

COVER STORY
10 Doom, La Genesi del Male
14 Reportage: Doom Eternal provato

DOSSIER
18 Videogame Economy 101, Lez.3

REPORTAGE
22 Valorant
26 Captain Tsubasa
28 Novità Bandai Namco

RECENSIONI
34 Zombie Army 4
38 Journey to the Savage Planet
42 Warcraft III: Reforged
44 Monster Energy Supercross 3
46 Bookbound Brigade
48 Through The Darkest of Times
50 Might & Magic: Chess Royale
52 The Dark Crystal: Age of Resistance Tactics
54 The Suicide of Rachel Foster
56 Ministry of Broadcast
58 The Surge 2: Kraken DLC
60 Kunai
62 Recensioni in breve

RUBRICHE
32 Facce da TGM
66 Time Machine
70 TGM Classic
72 Retro Review
74 La Soffitta di DocManhattan
78 TecnoTGM
80 The Perfect Machine
81 Hardware
86 TGModding
88 Bovabyte
90 VR Machine
94 Così parlò Sabaku
96 TGM Incontra
98 Prossimamente

10 **DOOM**: La nascita della leggenda nel 1993, accanto alla prova dell'ultimo rampollo demoniaco di id Software

22 **VALORANT**: Riot entra nell'arena degli shooter online con un FPS tattico provato in esclusiva!

CAPTAIN TSUBASA: Il nostro "vecchio" Holly in un indiavolatissimo arcade calcistico **26**

70 **TGM CLASSIC**: La storia di Counter-Strike, tra i riferimenti di Valorant, da mod a FPS da milioni di giocatori

74 **DOCMANHATTAN**: Torniamo su Blade Runner, attraverso i vividi ricordi di DocManhattan

94 **COSÌ PARLÒ SABAKU**: La dolente riflessione di Michele Poggi sugli ultimi fatti intorno a Blizzard

A cura di **Daniele "alteridan" Dolce (news@thegamesmachine.it)**

ORRORI PROGETTUALI

Non ci sono solo Bleeding Edge e Senua's Saga: Hellblade II nel futuro di Ninja Theory: lo studio britannico recentemente acquisito da Microsoft e inglobato nella famiglia degli Xbox Game Studios ha svelato Project: Mara, un nuovo e ambizioso horror attualmente in lavorazione. Incentrato su resoconti di esperienze vissute e ricerche approfondite, l'obiettivo di questo progetto del tutto inedito è quello di ricreare gli orrori della mente in maniera accurata e realistica. Project: Mara sarà dunque un titolo sperimentale e un esempio di un nuovo modello di storytelling, sebbene gli sviluppatori non abbiano ancora spiegato esattamente cosa intendano e come verrà narrata la storia. Al momento non si conosce altro, tuttavia Ninja Theory fa sapere che pubblicherà a intervalli regolari diari di sviluppo per tenere sempre informati i fan sull'evoluzione del gioco.

IL RICHIAMO DELL'OSCURITÀ

Focus Home Interactive ha presentato Curse of the Dead Gods, un nuovo action di stampo roguelike sviluppato da Passtech Games, già autori del discreto Master of Anima. L'opera di questo studio francese metterà il giocatore nei panni di un avventuriero in cerca di fama, potere e ricchezza che deve avventurarsi all'interno di un tempio maledetto pieno zeppo di trappole micidiali e creature mostruose. Impossibilitato a perire a causa dell'anatema che gli è stato lanciato addosso nel momento in cui ha messo per la prima volta piede in questa antichissima rovina, il nostro eroe dovrà cercare di raggiungere l'ultimo livello del dedalo letale e ottenere così i tanto agognati poteri divini, cercando di fare i conti con la corruzione strisciante che si insinuerà gradualmente in ogni cellula del suo corpo. A tal proposito, la meccanica principale di Curse of the Dead Gods verte proprio sulla possibilità di accettare o meno i potenziamenti sinistri offerti dalle divinità malvagie che risiedono nel tempio: a noi la scelta di ignorare il richiamo dell'oscurità o accoglierlo a braccia aperte, ben sapendo che ogni potenziamento porta con sé anche un malus più o meno debilitante. Vi segnaliamo, infine, che Curse of the Dead Gods uscirà su Steam in Accesso Anticipato nei primi giorni di marzo, dunque è possibile che il gioco sia già disponibile nel momento in cui avrete la rivista tra le mani.

NON SOLO SIMS

Stando agli annunci di lavoro pubblicati sul sito ufficiale di Electronic Arts, pare che Maxis stia lavorando a un nuovo progetto basato su una proprietà intellettuale del tutto inedita. Lo studio che ha dato i natali a SimCity e The Sims è alla ricerca di più figure professionali da inserire all'interno di un team creato appositamente per portare avanti lo sviluppo del misterioso gioco. In particolare, Maxis cerca un Senior Server Software Engineer, il che lascerebbe intendere la presenza di una qualche componente online da implementare all'interno del titolo in sviluppo. Vista la specializzazione di Maxis è facile ipotizzare che lo studio sia al lavoro su un simulatore, ma ovviamente possiamo solo azzardarci in speculazioni fintanto che Electronic Arts non deciderà di annunciare ufficialmente il prossimo progetto degli autori di The Sims.

» DYING LIGHT 2 SI FA ATTENDERE

Techland ha reso noto di aver rinviato a data da destinarsi l'uscita di questo action open world in salsa zombie, giacché il team di sviluppo ha bisogno di più tempo per lavorare all'ambizioso progetto.

» ROD FERGUSSON LASCIA THE COALITION

L'ormai ex director di Gears of War ha deciso di lasciare lo studio controllato da Microsoft per accettare un nuovo lavoro in quel di Blizzard: qui prenderà le redini dell'intero franchise di Diablo.

» NIENTE LEFT 4 DEAD 3

Valve ha smentito ufficialmente le indiscrezioni che la volevano al lavoro su un nuovo Left 4 Dead. Purtroppo nessun dipendente della compagnia sta lavorando a tale progetto, e nemmeno a uno spin-off VR.

» GRANDE SUCCESSO PER FALLEN ORDER

L'action di Star Wars targato Respawn supera le più rosee aspettative di Electronic Arts dopo aver venduto oltre 8 milioni di copie dal lancio. Risultato estremamente positivo per un gioco single player.

» FRONTIERS DIVENTA TORCHLIGHT 3

Perfect World fa sapere che il prossimo Torchlight abbandonerà la formula free-to-play in favore del modello premium, diventando così ufficialmente il terzo capitolo di questa saga hack & slash.

» CONTENUTI MOSTRUOSI SU PC

Capcom ha annunciato che la versione PC di Monster Hunter World: Iceborne verrà messa in pari rispetto a quella console. L'obiettivo è di raggiungere la parità di contenuti entro aprile.

NASCE ARCHETYPE ENTERTAINMENT

Wizards of the Coast ha dato i natali a un nuovo studio di sviluppo fondato da ex dipendenti di BioWare e altri veterani dell'industria con base ad Austin, in Texas. Lo studio sarà guidato da James Ohlen (Baldur's Gate, Dragon Age: Origins, Neverwinter Nights, Kotor) e opererà in maniera indipendente da WotC dedicandosi allo sviluppo di un nuovo gioco di ruolo multipiattaforma. Da notare che il progetto in lavorazione presso Archetype Entertainment non sarà incentrato né su Dungeons & Dragons né su Magic: The Gathering, bensì sarà ambientato in un universo fantascientifico non meglio specificato.

CAMBIO AL VERTICE DI ROCKSTAR

Dan Houser ha lasciato Rockstar Games, la compagnia che ha co-fondato assieme al fratello Sam nel lontano 1998. In tutti questi anni Dan ha vestito i panni di vice presidente dello studio, nonché di direttore creativo di molti dei suoi grandi successi, compreso lo storico franchise di Grand Theft Auto. Un portavoce di Rockstar Games ha inoltre reso noto che il ruolo del fratello Sam all'interno della compagnia resterà invariato, dal momento che continuerà a rivestire la carica di presidente. Non è ancora dato sapere quali siano state le motivazioni che hanno spinto Dan Houser a lasciare lo studio.

» CLASSIFICHE FEBBRAIO 2020

I GIOCHI PIÙ VENDUTI DEL MESE

(FONTE: B2BOOST)

» PC

GRAND THEFT AUTO V
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX SIEGE
BATTLEFLEET GOTHIC: ARMADA II
GREEDFALL
RED DEAD REDEMPTION 2
DIRT RALLY 2.0
BULLY: SCHOLARSHIP EDITION
FOOTBALL MANAGER 2020
MONSTER HUNTER: WORLD
THE CREW 2

» PLAYSTATION 4

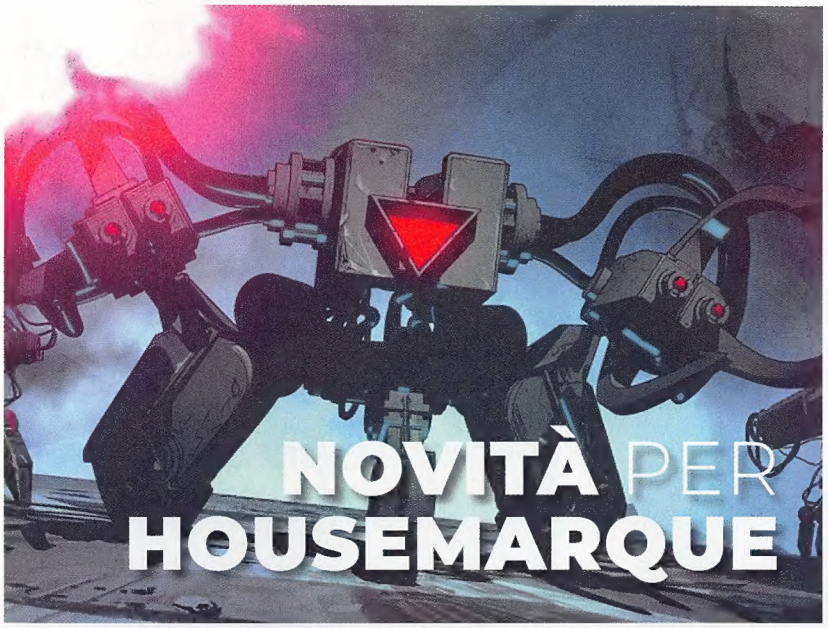
GRAND THEFT AUTO V
FIFA 20
DRAGON BALL Z: KAKAROT
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX SIEGE
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE
MINECRAFT
GOD OF WAR
NBA 2K20
SPIDER-MAN
GRAN TURISMO SPORT

» XBOX ONE

FIFA 20
GRAND THEFT AUTO V
DRAGON BALL Z: KAKAROT
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE
MINECRAFT
NBA 2K20
CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY
ZOMBIE ARMY 4: DEAD WAR
NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA STORM 4
HOMEFRONT: THE REVOLUTION

» SWITCH

MINECRAFT: NINTENDO SWITCH EDITION
LUIGI'S MANSION 3
RING FIT ADVENTURE
MARIO KART 8 DELUXE
THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD
JUST DANCE 2020
FIFA 20
SUPER MARIO ODYSSEY
MARIO&SONIC AT THE OLYMPIC G. TOKYO 2020
POKEMON SWORD



NOVITÀ PER HOUSEMARQUE

Housemarque ha affermato che presto annuncerà un nuovo videogioco tripla A. Nell'anno che segna il venticinquesimo anniversario della fondazione della software house finlandese, il team che ha dato i natali a titoli arcade come Super Stardust, Resogun e Nex Machina fa sapere di aver messo in pausa tutti gli altri progetti attualmente in lavorazione, compreso il battle royale Stormdivers, per concentrare le risorse nello sviluppo di questo titolo AAA ancora avvolto nel mistero. Vi ricordiamo che qualche anno fa, immediatamente dopo la pubblicazione di Nex Machina, Housemarque dichiarò che non avrebbe più realizzato altri sparatutto di stampo arcade, dunque difficilmente l'inedita IP apparterrà a tale categoria. Ilari Kuittinen, CEO della compagnia finlandese fa sapere che il videogioco misterioso è in sviluppo da circa tre anni e presto verrà mostrato al mondo, tuttavia la decisione finale spetterà al publisher, anch'esso ancora ignoto. A questo punto non possiamo far altro che aspettare l'annuncio ufficiale, sperando di non dover attendere a lungo.

I 101 DI HIDEKI KAMIYA

The Wonderful 101, uno dei videogiochi più apprezzati tra i tanti sviluppati da PlatinumGames, sta per approdare anche sui nostri PC. La compagnia giapponese ha difatti deciso di ricorrere a una campagna di crowdfunding su Kickstarter per finanziare la realizzazione di una versione remasterizzata di questo particolare action game, uscito originariamente sullo sfortunato Wii U. Al momento in cui andiamo in stampa la raccolta fondi ha già superato ampiamente l'obiettivo fissato dallo studio nipponico, accumulando oltre un milione di euro da parte di più di ventimila backer che non vedono l'ora di mettere le mani sulla remaster. Un'edizione che porterà con sé anche alcune novità grazie al raggiungimento dei traguardi aggiuntivi: tra queste spicca la modalità Time Attack e un'avventura bidimensionale che fungerà da prequel alle vicende narrate. Detto questo, non bisognerà attendere a lungo prima di vedere The Wonderful 101 sui nostri monitor, visto che PlatinumGames ha intenzione di pubblicarlo nel corso del prossimo mese di aprile.

» WATCH

THE UNTOLD STORY BEHIND THE DESIGN OF TRANSISTOR

(https://www.youtube.com/watch?v=SL2Pk2jP_6s) (NOCLIP)

Il team di NoClip intervista i ragazzi di Supergiant Games, gli sviluppatori di titoli del calibro di Bastion, Pyre e Hades, per scoprire di più sul processo che ha portato alla nascita di Transistor. Gli autori di questo interessantissimo documentario si concentrano soprattutto sulla pressione che lo studio di sviluppo ha dovuto sopportare dopo la pubblicazione di Bastion, insieme alle difficoltà affrontate dal team.

» READ

FENOMENOLOGIA DI GRAND THEFT AUTO

EDITORE: MIMESIS – € 22,10 (Standard), € 14,99 (Digitale)

Grand Theft Auto è più di un videogioco: la popolare saga di Rockstar Games ha conquistato l'immaginario collettivo grazie a una magistrale riscrittura in chiave interattiva del crime movie e della narrativa pulp. Con cinque episodi all'attivo e oltre duecentocinquanta milioni di copie vendute negli ultimi vent'anni, Grand Theft Auto ha trasceso la sfera dell'intrattenimento. I vari capitoli sollevano questioni cruciali in merito alla rappresentazione della violenza, alla simulazione degli spazi urbani e alle politiche di gender. L'opera di Matteo Bittanti esamina gli aspetti sociali, culturali e artistici della serie grazie al contributo di studiosi internazionali.

IL RITORNO DI KOTOR?

Secondo alcune indiscrezioni circolate in rete nell'ultimo periodo, uno studio interno a Electronic Arts potrebbe essere al lavoro su un nuovo titolo a tema Star Wars appartenente alla saga Knights of the Old Republic. Stando a quanto dichiarato da un paio di fonti anonime vicine agli ambienti di sviluppo, tale progetto dovrebbe essere a metà strada tra un remake del primo KotOR e un vero e proprio sequel, una sorta di "re-imagining" del videogioco originale al fine di far rientrare la storia di questa saga all'interno del nuovo canone stilato da Disney. A tal proposito, segnaliamo che Revan è di recente tornato a far parte del canon ufficiale, dunque la possibilità che un nuovo Star Wars: Knights of the Old Republic sia in sviluppo non appare poi così remota. Ovviamente queste informazioni vanno prese con tutte le opportune cautele del caso, ma non è la prima volta che si parla di un nuovo Kotor: già poco più di due anni fa spuntarono dei rumor simili a riguardo. Che si tratti dello stesso progetto? Solo il tempo saprà dirlo.

GIOCARE FACENDO BENEFICENZA

gamindo

Arriva Gamindo, una nuova applicazione tricolore per Android e iOS che permette agli utenti di donare in beneficenza senza spendere un centesimo, semplicemente giocando ai videogiochi. Sviluppata da un team di ragazzi tutti under 30, questa app contiene vari titoli che permettono di accumulare delle gemme alla fine di ogni partita. Queste hanno un vero peso economico e possono essere donate in beneficenza agli enti non profit presenti sulla piattaforma. Le gemme acquisiscono valore grazie agli investimenti pubblicitari effettuati dalle aziende che si promuovono all'interno dei giochi di Gamindo, dunque l'utente finale non ha bisogno di spendere alcunché. A oggi l'app contiene una decina di giochi sponsorizzati da altrettante aziende, mentre le proprie gemme possono essere devolute a diversi enti non profit, tra cui l'Ospedale dei Bambini Buzzi di Milano ed Emergency. Con Gamindo vincono tutti: le persone possono divertirsi e donare senza spendere, le aziende possono promuoversi in modo innovativo e ad alto impatto sociale, e gli enti non profit possono raccogliere fondi senza costi sensibilizzando le persone alle proprie cause sociali.

» BOOKMARKS
COSE CHE VAL LA PENA LEGGERE (ONLINE, MA NON SOLO)

LA MAGIA DEI PRIMI LIVELLI
http://bit.ly/3bEnBAn (TGM)
Luca Sartori scrive del perché riesca ad amare i giochi di ruolo soprattutto all'inizio dell'avventura, quando il suo eroe è ancora piuttosto inesperto.

HOW THE CREATORS OF KENTUCKY ROUTE ZERO ENDED THEIR SEVEN-YEAR SAGA
http://bit.ly/2OUARXW (Polygon)
Dopo una gestazione durata ben sette anni, l'avventura episodica di Cardboard Computer è finalmente giunta alla sua conclusione.

IT'S NOT EASY BEING GREEN
http://bit.ly/2OWWIxJ (Eurogamer)
Nic Reuben approfondisce in dettaglio la difficile vita degli orchi nell'industria dei videogiochi, a partire dalla saga di Warcraft fino ai GdR basati su D&D.

L'OLOCAUSTO NEI VIDEOGIOCHI E IL CORAGGIO CHE MANCA
http://bit.ly/2USix5n (TGM)
Una riflessione che parte dalla Giornata della Memoria per parlare di come viene trattato l'argomento dell'Olocausto nei videogiochi.

HOW STAR TREK ONLINE MANAGED TO LIVE LONG AND PROSPER
http://bit.ly/39HASCJ (GamesIndustry)
La redazione di GamesIndustry analizza il successo del MMORPG fantascientifico targato Cryptic Studios intervistando i diretti interessati.

DOOM

LA GENESI DEL MALE

La venuta di Doom Eternal è finalmente alle porte. Noi, tanto per non restare impreparati, bussiamo invece alle porte dell'inferno, per riscoprire la genesi di un gioco leggendario.

di **Danilo "Dan Hero" Dellafrana**

Tom Cruise entra in una sala da biliardo; con una mano regge una valigia, mentre sul volto sfoggia il sorriso smargiasso delle grandi occasioni. Un energumeno con un cappello da cowboy gli chiede cosa ci sia in quel bagaglio, inconsapevole che presto la sua presunta padronanza del tavolo verde verrà fatta a pezzi dall'innaturale abilità di Vincent Lauria. Tom mostra dunque il contenuto, che si rivela essere una stecca da biliardo personalizzata, rispondendo "Un amico!". Questo nel doppiaggio italiano del memorabile Il Colore dei Soldi di Martin Scorsese, perché originariamente la replica è un secco "Doom". Una scena gonfia di spacconeria e sicurezza, al punto da influenzare John Carmack riguardo il nome del gioco che lui e i suoi soci stavano sviluppando, lì nel sancta sanctorum di id Software. La strada era tracciata perché, lavorando sulla conversione di Wolfenstein 3D per Super Nintendo, Carmack aveva scoperto una routine che avrebbe agevolato lo sviluppo del seguito spirituale della loro fortunata creatura ammazza nazisti. Fondamentale fu lo studio del diagramma di partizione binaria dello spazio (BSP Tree) ideata da Bruce Nailer – fino ad allora utilizzato esclusivamente per i modelli 3D, non certo per i videogiochi – che suggerì l'intuizione di nascondere i poligoni non inquadrati dal giocatore, rendendo tutto immensamente più veloce. L'ambientazione della futura, malefica progenie rimase per un po' fumosa: si parlava addirittura di mettere le mani sulla licenza del film Aliens, ma id decise di fare di testa sua, ispirandosi a una campagna di

La cover art del primo Doom rifatta con gli stilemi grafici moderni.

Advanced Dungeon & Dragons creata da Carmack, andata in malora per colpa di Romero che pensò bellamente di spalancare i cancelli dell'inferno sul piano materiale, in cambio di una daikatana (uh!) magica e di un anello incantato. Una scelta coraggiosa, insomma, che avrebbe giustificato la scrittura della bibbia.

LA BIBBIA DI DOOM

The Doom Bible: è questo il nome del documento vergato dal game designer Tom Hall nel 1992, contenente le linee guida che avrebbero definito il loro futuro capolavoro. A onor del vero, Romero e Carmack erano però concentrati sul motore grafico e sullo sviluppo delle varie mappe, tanto che buona parte delle idee abbozzate nel manoscritto vennero scartate in virtù di un approccio più diretto e istintivo. Per questo motivo, elementi come Buddy (un compagno marine che avrebbe dovuto lasciare dietro di sé numerosi log, con cui far procedere la narrazione) vennero messi da parte, considerati da Romero una distrazione nei confronti del fulmineo schema di gioco da lui anelato, mentre altri furono "riciclati" nei modi più disparati. È il caso dell'Unmaker, una potente arma formata da pulsanti organi demoniaci, riproposta in seguito al posto dell'iconico BFG 9000 nella versione di Doom per Nintendo 64. Non aiutarono i dissapori che Carmack nutriva

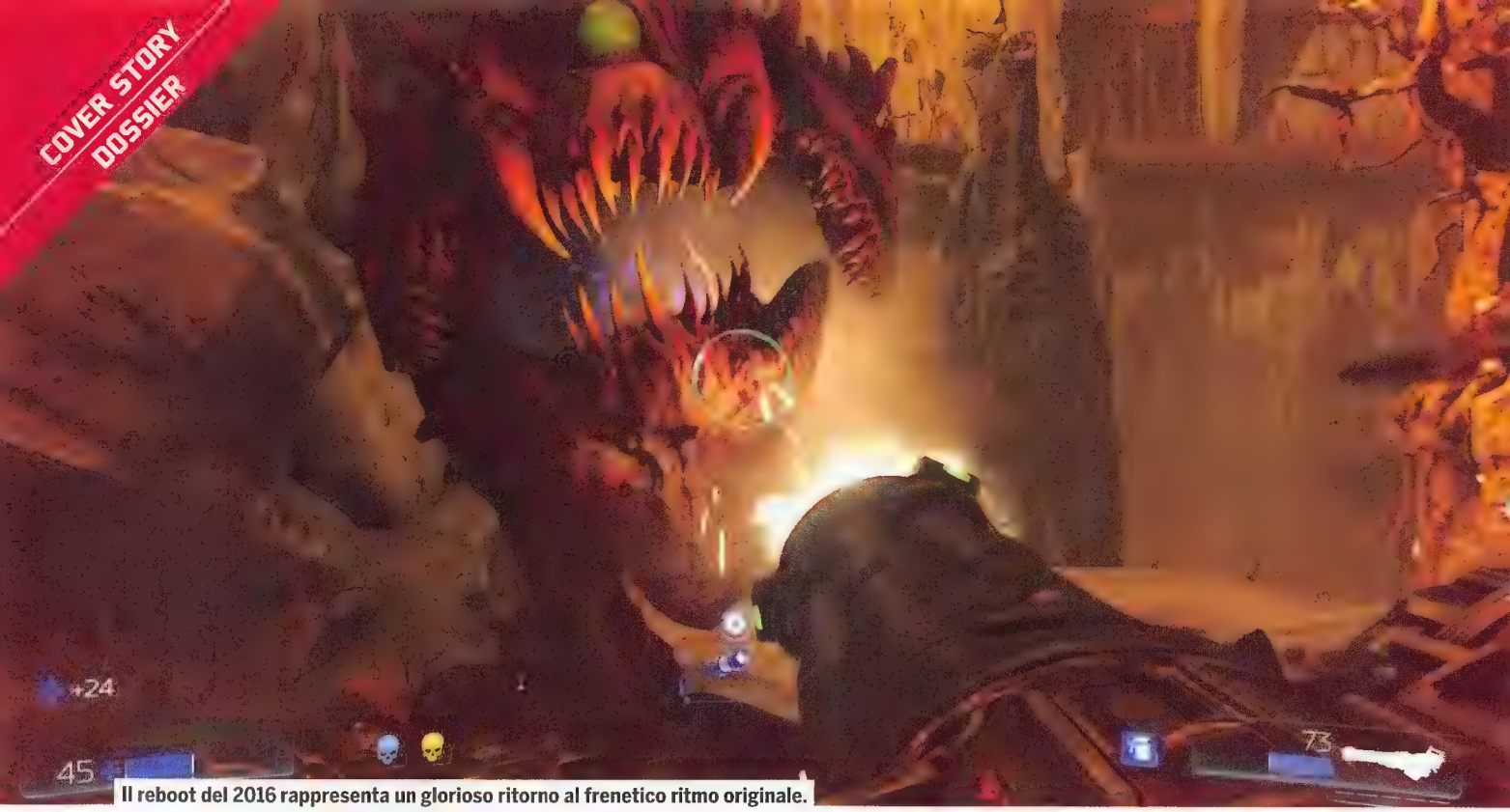
Un'immagine che davvero non riesce a stancare!

L'AMBIENTAZIONE DELLA FUTURA, MALEFICA PROGENIE RIMASE PER UN PO' FUMOSA: SI PARLAVA ADDIRITTURA DI METTERE LE MANI SULLA LICENZA DEL FILM ALIENS

nei confronti di Tom, tanto che quest'ultimo venne messo da parte in favore di Sandy Peterson, un veterano che aveva lavorato a lungo assieme al leggendario Sid Meier su importanti classici quali Pirates! e Sword of the Samurai, oltre a vantare un curriculum di tutto rispetto nel mondo dei giochi da tavolo, conquistato militando presso prestigiose realtà come Games Workshop e Avalon Hill. Certamente tra i meriti della bibbia va annoverato il sonoro; anche i più trascurati particolari risultarono fondamentali nel creare la giusta atmosfera per il musicista Bob Prince. Un'ispirazione fondamentale, giacché Bob non lavorava negli uffici di id e, anzi, inviava i file audio a John Romero, che li compilava e li rispediva al mittente in numerose build del gioco. A questo punto Bob valutava la bontà della sincronizzazione tra l'azione su schermo e il suo operato, correggendo il tiro ove necessario.

È TUTTA QUESTIONE DI MARKETING

Sandy si mise al lavoro realizzando mappe, un compito fino ad allora relegato alla diabolica materia grigia di John Romero: se quest'ultimo aveva scritto livelli capaci di mandare su di giri le scorte corporee di adrenalina, i diciannove stage creati da Sandy erano più cervellotici, e richiedevano un uso oculato dei bonus forniti per evitare che il gioco diventasse ancora più duro. Pareva tutto giusto, tranne il momento storico: la stampa specializzata (e il lettore medio, di conseguenza) stava impazzendo per la rivoluzione argentata portata dai nuovi giochi su CD-ROM come Myst e The 7th Guest, una sorta di nuova frontiera videoludica capace di rendere in partenza obsoleto il gioco che id Software stava creando con tanto amore. Quindi il business manager di id, Jay Wilbur, fece una mossa che praticamente nessuno si sarebbe aspettato, ringalluzzito dalla matematica sicurezza del



Il reboot del 2016 rappresenta un glorioso ritorno al frenetico ritmo originale.

successo di Doom. Il gioco doveva divenire famoso presso un pubblico ammaliato da full motion video e altre bislacche promesse; per la stessa ragione, quel pazzo di Jay visitò i più importanti distributori americani, da Babbage's a Blockbuster, concedendo gratuitamente la distribuzione dell'episodio shareware, senza pretendere un centesimo in diritti d'autore. L'obiettivo era quello di usare la capillare rete di distribuzione di simili colossi come cassa di risonanza per creare hype, una mossa che svegliò dall'incanto anche l'imbambolata stampa specializzata, finalmente conscia che qualcosa di veramente grosso si sarebbe mosso a breve. Quindi, con un colpo di reni poderoso che portò anche ad abolire l'uso delle vite (retaggio di Wolfenstein) e a bilanciare al meglio le armi, Doom si presentò in forma al suo appuntamento col destino, il 10 dicembre 1993.

LA BESTIA SI SCATENA

Il server di id, invece, non se la passò altrettanto bene, andando giù come un birillo quando oltre ottomila persone si accalcarono per scaricare il gioco, e le monumentali attese sulla rete di AoL per iniziare il download con connessioni antidiluviane appartengono di diritto alla storia dei videogiochi. I mesi successivi furono puro e distillato caos, perché Doom aveva cambiato nel giro di poche ore il mondo dei videogiochi, facendo diventare il termine deathmatch di dominio pubblico e presentando una base istallata assolutamente incredibile. Al di là dell'esplosiva azione e della sacrosanta violenza, parte del successo è dovuto all'iconografia dei singoli elementi, saggiamente ponderati. Gli iconici mostri erano stati scolpiti nell'argilla dalle mani di Adrian Carmack e successivamente sostituiti da versioni in lattice create da Greg Punchatz, il figlio di Don, inventore del logo stesso di Doom. Immediatamente riconoscibili, prendevano ispirazione dal lato prettamente nerd di id: è il caso del Cacodemone, ad esempio, ricalcato sulla testa dell'Astral Dreadnought disegnato da Jeff Easley per la copertina della prima edizione del Manuale dei Piani di AD&D, targata 1987. Ovviamente, nell'epoca dell'MS-DOS non tutti potevano permettersi un costoso computer per godersi il gioco del momento, dunque Doom venne convertito sulla stragrande maggioranza delle piattaforme dell'epoca, seppure con un numero variabile di compromessi. Che si parli della mancata colonna sonora della versione Jaguar o della finestra di gioco lilipuziana di quella per 32X, Doom era destinato ad apparire ovunque, anche sul nuovissimo sistema operativo di Microsoft. Parliamo della storia dell'informatica, come narrato dal giornalista David Kushner nell'ormai classico libro Masters of Doom: durante la Microsoft Developer Conference del 1995, un Bill Gates armato di fucile a pompa e spolverino d'ordinanza entra letteralmente in gioco durante quella che sembra una normalissima demo dell'onnipresente capolavoro di id, rivolgendosi al suo pubblico per dichiarare che

> I PIÙ TRASCURATI PARTICOLARI DELLA THE DOOM BIBLE RISULTARONO FONDAMENTALI NEL CREARE LA GIUSTA ATMOSFERA PER IL MUSICISTA BOB PRINCE

Non tutti sono tagliati per Doom, come dimostra il minuto schermo della versione per 32X.

ALL'USCITA DI DOOM II CORRISPONDE UNA VERA E PROPRIA ESPLOSIONE DI CONTENUTI AMATORIALI, DIFFUSI DALLA MATURITÀ DELLA RETE E DAL PROLIFERARE DI INDIAVOLATISSIMI MODDER

Doom II non ha paura di omaggiare il passato.

Ehi,quel tizio mi pare di conoscerlo!

Windows 95 sarebbe divenuta la piattaforma definitiva per i videogiochi grazie alla flessibilità delle Direct X, dando vita a una nuova era per il gioco su PC.

UNA PESANTE EREDITÀ

Nel 1994 arriva Doom II, e il poliedrico American mcGee si unisce alla squadra per sfornare quello che – secondo il parere di John Romero – è stato il gioco più "semplice" mai creato da id. Si trattava in fondo di un corposo more of the same, composto da una trentina di livelli e una manciata di nuovi nemici: la ricetta ideale per un pubblico affamato di demoni e motoseghe. Tuttavia, vanno considerati alcuni particolari degni di nota: in primis la modalità di vendita che abbandona la strada dello shareware a favore della distribuzione diretta, grazie a un accordo stretto col distributore GT Interactive. Non possiamo poi dimenticare un corroborato deathmatch, che permetteva a quattro giocatori di sfidarsi in un bagno di sangue. Tutto, però, sparisce come neve al sole di fronte al nuovo fucile a doppia canna, l'arma più amata da Romero e, a detta sua, uno dei più importanti contributi al genere dei FPS! Esagerazioni a parte, all'uscita di Doom II corrisponde una vera e propria esplosione di contenuti amatoriali, diffusi dalla maturità della rete e dal proliferare di comunità composte da indiavolatissimi modder. Sono gli anni della diffusione dei cosiddetti WAD (Where's All the Data?, ovvero pacchetti contenenti tutti i file necessari per modificare l'aspetto del gioco) e Doom viene rivoltato come un calzino, mutando aspetto a seconda delle fantasie dei novelli sviluppatori. Tra i WAD più famosi è importante ricordare Eternal Doom, un'opera corale composta da 32 enormi livelli e una tostissima colonna sonora nuova di zecca pubblicata nel 1996, un traguardo talmente professionale che molti dei membri del cosiddetto Team Eternal lavorano da anni nell'industria dei videogiochi. O lo stesso Sigil, un regalo da parte di John Romero per festeggiare il venticinquesimo compleanno della sua creatura, composto da nove cattivissimi livelli a tema prettamente demoniaco che iniziano proprio dove finisce il gioco originale. Il boom dei WAD si era rivelato una salubre pubblicità gratuita per una id che voleva compiere il nuovo passo in avanti, ben conscia che i nuovi giochi come Duke Nukem 3D o Star Wars: Dark Forces stavano rendendo l'immortale Doom un pelo meno interessante sotto il profilo tecnologico. L'alba di Quake era prossima, ma il vecchio campione si concesse un'ultima comparsa in The Ultimate Doom, una sorta di raccolta contenente tutto quello che era stato sfornato da id Software fino a quel momento, compreso un nuovo episodio chiamato Thy Flesh Consumed. Si tratta principalmente di un compromesso, creato per far contenta una GT Interactive decisamente poco propensa a dire addio alla sanguinaria gallina dalle uova d'oro. Del resto, una volta corrotti dal male è davvero arduo liberarsi dalla tentazione.

IL SERVER DI ID ANDÒ GIÙ COME UN BIRILLO QUANDO OLTRE OTTOMILA PERSONE SI ACCALCARONO PER SCARICARE IL GIOCO NEL DECEMBRE 1993

Con la sua enfasi sulla tensione, Doom 3 è visto dai più come un passo falso.

I demoni dell'Inferno sulla Terra appaiono più in forma che mai, insieme al truce protagonista della serie.

DOOM ETERNAL

QUELLA PELLACCIA DEL DOOM SLAYER

di **Alessandro "Paul Petta" Alosi**

Quasi mi tremano le mani solo a scriverlo: Doom. Non credo ci sia bisogno di grandi presentazioni, basta il nome del franchise per scatenare incontrollabili brividi lungo le schiene di intere generazioni di appassionati. Ovvie tempistiche redazionali ci hanno impedito di recensire il gioco nella sua interezza, ma la release del 20 marzo rimane nel ciclo di vita di TGM 372 e, soprattutto, siamo riusciti a giocare una bella fetta di quel che id ha in serbo per noi: siete pronti a incenerire l'inferno?

TRIPUDIO DI SANGUE, BUDELLA E PROIETTILI

Considerata la natura di seguito diretto di quel Doom che nel 2016 riportò la serie ai fasti di un tempo, le aspettative che si sono formate come famelici avvoltoi attorno a questo nuovo episodio sono enormi, c'è poco da fare. La nuova creatura di id non può essere un titolo qualsiasi: i seguaci dell'FPS che ha marchiato a fuoco il mondo degli sparatutto in prima persona (e non solo) esigono un gioco degno dell'alto lignaggio della saga, pretendono un prodotto capace di soddisfare la loro brama di brutali carneficine; l'appetito vien mangiando, ma quando la fame è macabra allora ci si sazia solo massacrando orde di demoni in grande stile, non ci sono mezze misure che tengono. Anche se i tre livelli che ho affrontato in questa prova non possono parlare a nome del gioco completo, per lo meno ci aiutano a comprendere verso quale direzione gli sviluppatori si sono mossi negli ultimi tempi. Togliamoci subito il dente, via: la sensazione che mi ha pervaso fin dalla prima sparatoria è che Eternal sia la naturale evoluzione del capitolo del 2016, in tutto e per tutto. Giusto il tempo di assistere ad un'introduzione esaltante e tamarra (è pur sempre Doom, regà), e subito si parte col piede sull'acceleratore e sulla faccia di innumerevoli mostruosità infernali che le tentano tutte pur di fermare la nostra sanguinaria corsa. L'adrenalina e il

I lanciarazzi sulle braccia di questo abominio vanno amputati ASAP e col sorriso sulle labbra.

I TRE LIVELLI PROVATI AIUTANO A COMPRENDERE LA DIREZIONE VERSO CUI ID SOFTWARE SI È MOSSA COL NUOVO CAPITOLO

piacere del massacro si palesano immediatamente e diventano presto viscerali elementi del gameplay (letteralmente!), così come la frenesia dell'azione – poiché in questa saga, è risaputo, è vietato restare fermi, pena una morte orribile. Il dinamismo continua quindi a farla da padrone. Si è perennemente in inferiorità numerica e gli orrori che hanno infestato la Terra paiono infiniti. Lo stesso, come i veterani già sapranno, non si può dire per le munizioni, per la vita o per l'armatura, ma è qui che entra in gioco la componente "tattica" dei combattimenti: grazie alle Uccisioni Epiche otterremo vita extra, smembrando i nemici con la motosega faremo zampillare sangue e munizioni dai loro corpi e incendiandoli con il Getto Infuocato montato sulla nostra spalla guadagneremo armatura. Ah, non ve l'avevo ancora detto? Beh, allora scusate: l'armatura Praetor ci permetterà infatti di utilizzare nuovi gingilli come il lanciafiamme appena menzionato, la Bomba Criogena che congela per un breve lasso di tempo gli avversari e il Pugno di Sangue, un utile colpo melee potenziato che si carica a forza di Uccisioni Epiche e capace di risolvere tête-à-tête troppo complicati. Se a queste feature intriganti aggiungiamo la Granata a Frammentazione, lo Scatto Doppio e l'Uncino da Macellaio (associabile alla sempreverde doppietta e comodo gadget per avvicinarsi rapidamente ai nemici che fanno gli smargiassi da lontano), un arsenale di strumenti di morte vario e adeguato ad ogni minaccia (il fucile al plasma, ad esempio, è sempre utile contro gli scudi energetici, ricordatevelo se tornando a casa vi imbattete in un Carcassa), ci vuol poco per intuire quanto sia versatile il combat system e personalizzabile l'approccio agli scontri.

LE FIAMME DELL'INFERNO? LE HO APPICCATE IO

Ora, se fossi crudele, potrei continuare a punzecchiare la curiosità dei più impazienti elencando i diversi potenziamenti delle armi grazie ai Moduli, i quali cambiano radicalmente il funzionamento degli attrezzi del mestiere (il Fucile a Pompa, ad esempio, può scagliare Bombe Adesive oppure sparare in modalità Fuoco Automatico) e influiscono molto sullo stile di gioco; ci sarebbe inoltre da discutere dei miglioramenti delle abilità, parlare delle sfide e degli eventi opzionali sparsi qua e là che garantiscono sfide ardue e ricompense extra, spulciare il bestiario approfittandone per salutare il ritorno di vecchie conoscenze come l'Arachnotron e il Revenant oppure proseguire descrivendo alcune new entry come i Gargoyle. Ma sotto sotto sono un buono e non lo farò...

Più sono grossi, più dà gusto squartarli.

L'ARMATURA PRAETOR CI PERMETTERÀ DI UTILIZZARE NUOVI E GUSTOSI GINGILLI

Prendere la mira, fare centro in quella bocca con un esplosivo, finirlo e gustarsi i pop corn.

Per avere un attimo di calma, distruggere la torretta sopra questo aracnide è altamente consigliato.

Ok, lo ammetto: il vero motivo che mi impedisce di farlo è che l'elenco risulterebbe parziale, dato che la build non era quella definitiva, ed è per questo che non rigirerò ulteriormente il coltello nella piaga. Indicato come il capitolo più vasto che id Software abbia mai concepito, tra un bypass rimosso a mani nude dal petto di un incubo claudicante e un'orbita oculare sfitta usata per pulirsi la punta dello stivale dalle frattaglie, Eternal pare essere intenzionato a spiegarci in qualche modo anche le origini del Doom Slayer che ha l'incarico di stanare i Sacerdoti Infernali e fermare l'invasione demoniaca. La prova ha infatti mostrato alcuni intermezzi tra un livello e l'altro che contribuiscono ad approfondire gli eventi vissuti dal nostro prode, senza tuttavia tradire la natura Doomesca dell'esperienza o dar l'impressione d'essere fuori luogo.

Data anche la prova tutta d'un fiato, gli stacchi descrittivi sono serviti a rifiatare tra un calice di globuli rossi e l'altro, ma solo in fase di recensione della versione finale sarà possibile farsi un'idea più precisa in merito. Un discorso simile si può fare anche circa il comparto tecnico, giacché il PC su cui girava la versione testata era decisamente di fascia alta (processore a parte, tutta roba ROG: i9-9900K, RAM 32GB, ROG STRIX RTX2070S, SSD, montati su un case da grido). Il motore grafico idTech 7 è sembrato costantemente sul pezzo, invero capace di gestire effetti, modelli, ambienti, fps e pulizia dell'immagine agilmente, ma per le disquisizioni puramente tecniche è necessario attendere di scoprire come si comporta su sistemi meno performanti e quali eventuali compromessi bisognerà accettare. Oltre ciò, l'accompagnamento sonoro si è rivelato sovente incalzante e un ottimo sostegno ai ritmi frenetici dell'azione, mentre è confermata la presenza di puzzle e di alcune sessioni tendenti al platform da superare incastrando sequenze di Doppio Scatto, salti e magari un'arrampicata sulle superfici predisposte al climbing.L'ultima menzione spetta al gunplay e in fondo è giusto che sia così, perché chiudere in bellezza una tale abbuffata tappando l'ultimo buco nello stomaco (a meno che non sia un'ulcera o un foro di proiettile) è sempre cosa buona e giusta: il feeling delle armi mi è parso decisamente in linea con gli elevati standard qualitativi cui id Software ci ha sempre abituato, capace di regalare soddisfazione a ogni colpo andato a segno, fisico e brutale, con animazioni rimpolpate e tante nuove declinazioni dei sempiterni gibs. È probabilmente anche per questo che il gameplay continua a funzionare in modo tanto assuefacente e appagante, giacché un FPS senza un buon gunplay è come un orgasmo continuamente interrotto sul più bello.

SU DI NOI, NEMMENO UNA NUVOLA

Il 20 marzo 2020 si avvicina sempre più, Doom Eternal e le sue legioni di demoni stanno per approdare su PC e Google Stadia, almeno per quel che ci interessa. Questa anteprima ha evidenziato ciò che i trailer e i rumor dei mesi passati avevano iniziato a sussurrarci. Il nuovo capitolo lavora per diventare ancora più massiccio del precedente, infarcito di adrenalinici scontri all'ultimo brandello di carne contro orde di orrori che, essendo l'incarnazione stessa della morte, non temono alcunché. L'unico in grado di far provare un terrore puro a questi demoni è il Doom Slayer, antico energumeno che, se le impressioni di questa anteprima verranno confermate con la pubblicazione ufficiale, farà godere noi arrugginiti macellai stufi di accarezzare la nostra annoiata motosega.

DOOM ETERNAL PARE ESSERE INTENZIONATO A SPIEGARCI IN QUALCHE MODO ANCHE LE ORIGINI DEL DOOM SLAYER

Genere: Sparatutto in prima persona
Uscita: 20 marzo 2020
Sviluppatore: id Software
Produttore: Bethesda
Requisiti minimi (stimati): CPU Intel Core i5 2440/AMD FX-8320, 8GB RAM,GeForce GTX 680/Radeon HD 7890
Requisiti consigliati (stimati): CPU Intel Core i7 3770/AMD FX 8350, 8 GB RAM, GeForce GTX 970/Radeon R9 290

A cura di **Claudio "MaGIKLauDe" Magistrelli**

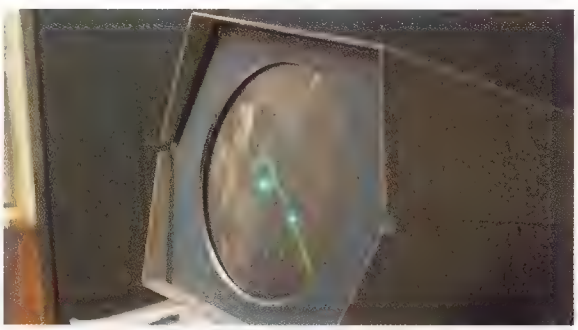
VIDEOGAME ECONOMY 101
LEZIONE 03: LA DUPLICE NATURA DEL VIDEOGIOCO

Dopo aver **concluso** il nostro **giro** intorno al **mondo** alla **scoperta** dei **luoghi** in cui il **videogioco** è nato ed è **diventato** ciò che **conosciamo oggi**, è arrivato il **momento** di **approfondire** la sua **doppia natura**: **testo** e **prodotto**, **hardware** e **software**.

Vista l'età media di chi legge TGM, non è improbabile che pochi di voi si ricordino gli argomenti trattati nelle lezioni precedenti di questo nostro itinerario di studio nel videogioco, viaggio rimasto in pausa per qualche tempo. Correva TGM 363 (circa un anno fa, ormai!)(chiedo perdono per il tempo trascorso, meglio tardi che mai! ndII-V) e stavamo parlando degli influssi culturali legati a due specifici territori, Giappone e UK, in cui il videogioco ha visto spuntare le sue prime radici, tracciando un parallelo che puntava a far emergere le differenze con gli USA e la Silicon Valley, analizzate invece su TGM 361. Queste molteplici origini del videogioco sono la fonte delle diverse forme e generi attraverso cui, anche oggi, si esplicita il risultato finale del ciclo produttivo, quello che arriva sugli scaffali e, subito dopo, nel PC o nella console dell'utente finale. Ma al di là degli elementi che lo caratterizzano in superficie, il videogioco inteso come concetto è caratterizzato fin dal suo concepimento da una natura duplice, legata a doppio filo non solo al contesto storico e sociale in cui ha visto la luce, ma anche alla sua natura tecnica.

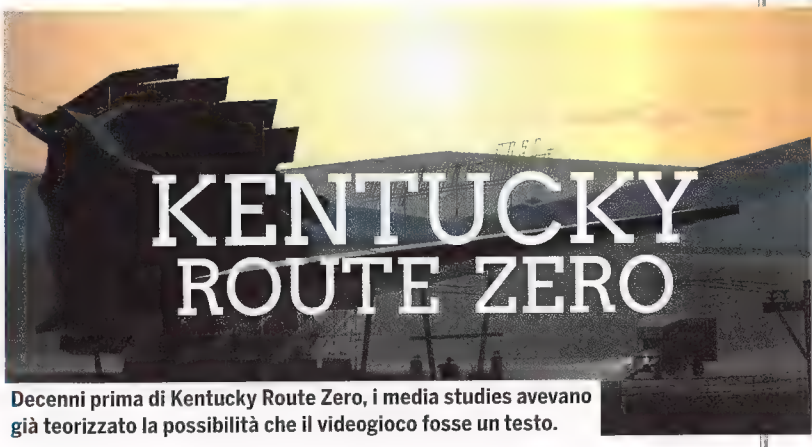
GLI ANNI DI SILICIO

Il periodo storico in cui lo sviluppo di videogiochi prende piede è quello dei tardi anni '60, epoca chiave per la definizione della modernità. Da una parte sono i tempi delle rivendicazioni e agitazioni sociali, del risveglio delle coscienze dopo l'anestesia post-bellica e delle lotte per i diritti civili delle minoranze, ma al contempo costituiscono, quasi paradossalmente, la culla di quel capitalismo globalizzato che proprio in quel momento storico inizia la sua espansione, di cui il videogioco è senza dubbio figlio. Mentre l'allunaggio in diretta TV apre squarci su un futuro in cui tutto appare possibile, nei corridoi delle università comincia l'eterna



La provenienza dei primi videogiochi dagli ambienti universitari e filo governativi costò al medium sguardi sospettosi agli esordi.

IL VIDEOGIOCO INTESO COME CONCETTO È CARATTERIZZATO FIN DAL SUO CONCEPIMENTO DA UNA NATURA DUPLICE, LEGATA A DOPPIO FILO AL CONTESTO STORICO E SOCIALE



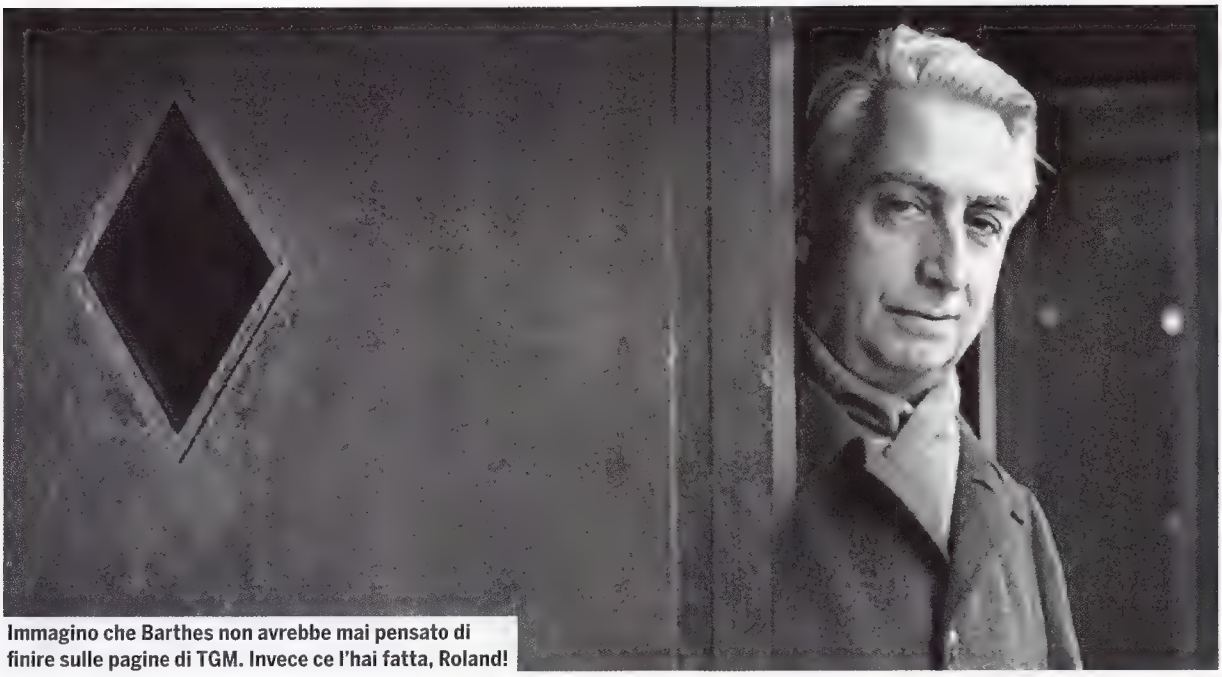
KENTUCKY ROUTE ZERO

Decenni prima di Kentucky Route Zero, i media studies avevano già teorizzato la possibilità che il videogioco fosse un testo.

lotta dell'uomo contro la CPU per il punteggio più alto, anche se fuori il clima è quello teso della Guerra Fredda. Le contrapposizioni su cui è sorta la società odierna nascono insieme al videogioco che finisce per diventare, giocoforza, depositario di utopiche speranze e dispotici timori. Si tratta di qualcosa di nuovo e di mai sperimentato, uno spazio virtuale, che dunque non esiste nella realtà e a cui si possono applicare regole nuove, dove persino abbandonare la propria identità per abbracciarne un'altra, più semplice o complessa a seconda dei propri desideri, è un'opzione consentita. D'altro canto, tuttavia, la morale comune di una parte della società di allora è ancora rigida e per di più sotto attacco. La provenienza dai laboratori pubblici impegnati nello sviluppo tecnologico per conto dei governi costa al videogioco la diffidenza delle nascenti élite culturali, che ne criticano l'apporto al consumismo, aggravato dalle componenti individualistiche e violente associate alle prime applicazioni del medium. Insomma, sono almeno 50 anni che il videogioco divide la società: la nota ironica è che chi oggi lo critica, con ogni probabilità, tra la fine dei '60 e l'inizio dei '70 si identificava tra coloro che volevano un mondo diverso e il potere alla fantasia. Stupendo, no?

TESTO O PRODOTTO?

Mentre il videogioco prende piede, i media iniziano a chiedersi quale sia la vera natura del videogioco, se strumento di libertà ed emancipazione, o corruttore della morale e istigatore di un consumismo violento. Per fortuna nostra, la discussione non è confinata alle università della strada, ma coinvolge anche le vere accademie. Quegli anni tumultuosi e fecondi sono caratterizzati, tra le altre cose, anche da una ricca produzione di studi sul nuovo fenomeno dei media e sulla loro influenza in una società in costante cambiamento. Sulla scia del nuovo ruolo della televisione, un oggetto che inizia a esercitare un influsso sempre più evidente su un numero ogni giorno più ampio di persone, i media studies attraggono alcuni tra i più grandi pensatori dell'epoca. Si deve a un gigante come Roland Barthes, per esempio, una nuova definizione del concetto di testo che, qualche anno dopo, finirà per introdurre un altro dualismo nella natura del videogioco. Secondo il semiologo francese, è possibile ampliare la categoria di oggetti di indagine a cui ci si può riferire come testi, includendo persino avvenimenti sportivi e inserzioni pubblicitarie. Benché dotato di caratteristiche differenti rispetto ai testi comunemente intesi, anche il videogioco può dunque rientrare in questa classificazione e diventare oggetto di interesse per i media studies: intuizione lodevole e parecchio in anticipo rispetto a Kentucky



Immagino che Barthes non avrebbe mai pensato di finire sulle pagine di TGM. Invece ce l'hai fatta, Roland!

IL VIDEOGIOCO CHE FINISCE PER DIVENTARE, GIOCOFORZA, DEPOSITARIO DI UTOPICHE SPERANZE E DISPOTICI TIMORI

Route Zero. L'interesse degli studi mediatici sul videogioco esplode però negli anni '90, quando soprattutto grazie al lavoro di Aarseth nascono pubblicazioni interamente dedicate alle diverse sfaccettature del media ludico, da quelle culturali a quelle economiche. Da queste ultime deriva una seconda visione dei VG, quella, peraltro, su cui si baseranno in larga parte le prossime puntate di questa disamina: il videogioco come prodotto. Da una prospettiva economica, infatti, i videogiochi sono prodotti come tanti altri, realizzati seguendo strategie che ne consentano la produzione più economica possibile e rivenduti sui mercati dei paesi ricchi a coloro che possono permetterselo. Tuttavia, al di là delle somiglianze superficiali, il videogame ha delle caratteristiche che lo differenziano dagli altri prodotti, anche dai quei prodotti culturali o mediali a cui è maggiormente vicino. Il videogioco incarna l'idealtipo di prodotto globalizzato, neo-liberale e post-industriale; nasce dalla fusione tra tecniche digitali d'avanguardia e sforzo creativo, sfruttando le lacune nella regolamentazione internazionale nelle reti globali di produzione e distribuzione per incrementare i profitti.

UN'ANIMA DURA E UN'ANIMA SOFFICE

Ormai dovremmo averlo capito: nella concezione accademica, il videogioco è visto come una matrioska che nasconde al suo interno due anime, che a loro volta celano due anime e così via, finché lo studente si distrae e il ciclo di duplicazione si interrompe. Prima che ciò accada, è il caso di arrivare alla dualità del videogioco che ci è più familiare, quella tra hardware e software, da cui deriveranno spunti non scontati che approfondiremo nei prossimi dossier. Per iniziare: benché complementari al momento della fruizione, sul piano produttivo è possibile cogliere differenze che consentono di ascrivere con maggiore facilità la componente hardware alla famiglia dei prodotti delle industrie di rete, mentre le applicazioni ludiche mostrano un numero maggiore di caratteristiche tipiche dei prodotti culturali. Anche se, in realtà, entrambi gli elementi possiedono alcuni attributi tipici di entrambe le industrie. Ma è meglio fermarsi qui e non esagerare col gioco delle matrioske.

Per capire meglio la differenza tra prodotti delle industrie culturali e delle industrie di rete può essere utile immaginare cosa passa per la testa dei produttori di hardware e software nel mondo dei videogiochi. Il successo di una console è dettato da diversi elementi di cui il produttore deve tenere conto in fase di realizzazione. L'obiettivo finale è di ottenere una maggior diffusione del proprio prodotto a scapito di quelli dei concorrenti. Affinché ciò avvenga è necessario che si crei fin da subito una base di utenti estesa e fidelizzata, in grado di fungere da motore nell'attivazione di quei processi che rendono il tale oggetto tecnologico tanto più desiderabile all'espandersi della sua utenza. Per fare ciò, di solito, ci si affida al marketing e a un prezzo più allettante della concorrenza, ma le vendite della finestra di lancio sono legate a doppio filo anche alla qualità e alla quantità dei giochi disponibili. Si tratta di una caratteristica tipica delle industrie di

La natura duale emersa in questa lezione verrà approfondita nelle prossime anche in relazione ad argomenti più legati al PC, come Stadia o la VR.

Mentre qualcuno ipotizzava il videogioco come testo, dall'altro lato la sua anima di prodotto commerciale emergeva prepotente.

BENCHÉ DOTATO DI CARATTERISTICHE DIFFERENTI RISPETTO AI TESTI COMUNEMENTE INTESI, ANCHE IL VIDEOGIOCO PUÒ ESSERE CONSIDERATO UN "TESTO"

rete, ma l'importanza del software nell'andamento delle vendite dell'hardware costringe il produttore a non poter ignorare le implicazioni culturali insite nelle caratteristiche tecnologiche del prodotto. Grafica, fisica e tutta un'altra serie di aspetti che rendono i giochi delle killer app sono a loro volta condizionate dalla struttura hardware su cui sono destinate a funzionare. Dal punto di vista di chi produce i VG, invece, il successo può solo essere stimato su una serie di previsioni. Per scongiurare il rischio di una perdita economica si prendono in considerazione i gusti del mercato a cui si intende fare riferimento, variandone le caratteristiche a seconda del bacino culturale prevalente: adolescenti o adulti, casual o hardcore gamer, giocatori occidentali od orientali. Ciascuno di questi segmenti è particolarmente attratto da generi specifici, apprezza precise tematiche e può trovare inopportuni o addirittura disturbanti argomenti o situazioni per altri innocue. Tuttavia, benché problematiche di tipo culturale costituiscano le preoccupazioni più frequenti nel corso

L'IMPORTANZA DEL SOFTWARE NELL'ANDAMENTO DELLE VENDITE DELL'HARDWARE COSTRINGE IL PRODUTTORE A NON POTER IGNORARE LE IMPLICAZIONI CULTURALI

dello sviluppo di un gioco, non si possono ignorare le implicazioni riguardanti la base d'utenza della/e piattaforma/e hardware per cui sta sviluppando il software: quando la stessa piattaforma è ancora in via di formazione, perché la console deve ancora uscire, cosa è meglio fare? A questa e a numerose altre domande fondamentali risponderemo nella prossima lezione, cercando questa volta di non far passare un altro anno (lo prometto solennemente, ndII-V). ❑

BIBLIOGRAFIA

La base di partenza di questa lezione è un testo un po' datato, ma ancora molto valido, di Aphra Kerr, pubblicato nel 2006: The Business and Culture of Digital Games. Sulle più famose librerie online trovate l'edizione cartacea, mentre una versione del paper su cui è basato il volume è reperibile gratuitamente online. I testi di R. Barthes a cui si fa riferimento nell'articolo sono Social learnings theory e Image, Music, Text. Infine, per quanto riguarda Aarseth il punto di partenza è il volume del 1997 Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature, ma i suoi studi sul videogioco come testo proseguono tutt'oggi, in collaborazione con numerosi altri accademici, e vengono pubblicati sulla rivista online The International Journal of Computer Game Research, che trovate all'indirizzo gamestudies.org.

Game Studies

the international journal of computer game research

volume 19 issue 3
December 2019
ISSN:1604-7982

home about archive RSS

Custom Search

The International Journal of Computer Game Research

Our Mission - To explore the rich cultural genre of games; to give scholars a peer-reviewed forum for their ideas and theories; to provide an academic channel for the ongoing discussions on games and gaming.

Game Studies is a non-profit, open-access, crossdisciplinary journal dedicated to games

Uncivil Engineering: A Textual Divide in Game Studies

by John Aycock, Patrick Finn

This article identifies new kinds of hidden text in computer games and uses a collaborative methodological approach designed to address incommensurability in game studies.

[more]

Post-apocalyptic Games, Heroism and the Great Recession

by Óliver Pérez-Latorre

How do dystopian videogames resonate with the social imaginary of the Great Recession? This article analyses post-apocalyptic videogame bestsellers released between 2009 and 2017 to identify three "utopian enclaves," understood as discursive frames or referents associated with heroism and hope within these dystopian

Aarseth è diventato un punto di riferimento dello studio accademico sui videogiochi, anche grazie a una rivista di studi che sopravvive ancora oggi.

VALORANT

RIOT, ATTACCO AL POTERE

The Games Machine è volata in California per presenziare all'esclusiva anteprima di Valorant, il nuovo FPS tattico online di Riot Games finora conosciuto con il nome in codice Project A.

a cura di **Alessandro "Paul Petta" Alosi**

Le due giornate negli studios di Riot in quel di Santa Monica mi hanno permesso di provare il gioco nella sua versione attuale, chiacchierare con gli sviluppatori e scoprire la filosofia del celebre autore di League of Legend. Adesso che, dopo il due marzo, mi è permesso parlarne liberamente, posso finalmente dirlo: Riot Games fa le cose in grande!

IL FATTORE RIOT

Prima di immergerci nelle profondità di un gameplay che può ingannare gli sguardi frettolosi, vorrei aprire una parentesi di pura percezione. Quando i producer ci hanno detto "we put players first" e "we make games to challenge, to evolve and to engage", mi sono parsi discorsi già sentiti, lo ammetto. Ma il pensiero è svanito presto, contagiato dal virus più potente del mondo, la passione, perché ascoltare quali obiettivi hanno intenzione di raggiungere e i modi in cui intendono riuscirci mi ha illuminato su una cosa: ognuno di quei professionisti è, prima di tutto, un videogiocatore come e più di me. Mettere i fruitori al primo posto tra le priorità, creare videogiochi basati sulla competitività, che sappiano evolversi unendo utenti e sviluppatori, sono dogmi importanti da quelle parti. Giocando a Valorant, la sensazione che sia un titolo creato da appassionati per altri appassionati si percepisce immediamente.

A GAME THAT CELEBRATES YOU

Comodamente seduti in platea, molti erano adagiati nella convinzione di trovarsi davanti ad un gioco simile a Overwatch. È bastato poco, però, per rendersi conto che non è il caso di appiccicare fastidiose etichette, perché Valorant ha tante frecce di pregevole fattura al proprio arco. Gli sviluppatori hanno studiato gli elementi migliori di alcuni tra gli FPS online tattici più giocati, e li hanno mescolati con la loro visione del genere, prestando attenzione ai diversi dosaggi per ottenere un gioco bilanciato in ogni aspetto. Che fosse un FPS online tattico e competitivo con eroi dotati di abilità uniche, era già noto. La modalità di gioco vede due squadre, attaccanti e difensori, affrontarsi in scontri 5vs5 al meglio di 24 round da 2 minuti ciascuno. A metà partita i ruoli delle squadre si invertono, e per concludere un round con successo ci sono due modi: piazzare e far detonare la bomba nei siti predisposti, evitando che i difensori la disinneschino, oppure eliminare ogni membro della squadra avversaria. Dopo che ogni membro del team avrà scelto il proprio personaggio, togliendo la possibilità ai compagni di scegliere lo stesso agente,

UN TITOLO CREATO DA APPASSIONATI PER ALTRI APPASSIONATI

Spesso gli scontri sono una questione che si risolve in pochi, frenetici attimi.

Muoversi silenziosamente è il segreto del successo e delle uccisioni più goduriose.

la partita comincerà. All'inizio di ogni round ci sono 20 secondi di Buy Phase in cui si possono spendere i punti accumulati nel round precedente per acquistare armi, scudi o cariche delle abilità. Ovviamente questo non avviene all'inizio del match, perché si parte tutti senza punti da spendere e armati soltanto di una pistola base. La Buy Phase è anche il momento giusto per impostare la strategia da seguire e, nel caso degli attaccanti, decidere chi sarà lo Spike Carrier (chi, insomma, trasporterà la bomba). I difensori, invece, partono più vicini ai punti nevralgici della mappa, per cui dovranno attivarsi subito per fortificare le difese. Dopo questa fase preparatoria, lo scontro vero e proprio ha inizio. Round dopo round si impara a conoscere compagni e nemici, valutarne abilità e punti deboli e modificare in corsa le tattiche. Durante la partita è possibile recuperare le armi dai cadaveri, mentre le numerose combinazioni tra le abilità forniscono una varietà di approcci limitata soltanto dalla creatività dei giocatori.

FIGHT THE ENEMY, NOT THE MAPS

Se il gameplay è sembrato già solido, uno dei motivi principali è il lavoro svolto dagli ideatori delle mappe. Parliamo di esperti nel loro campo dotati di un curriculum invidiabile, e la perfetta coesione di ogni elemento dei 2 scenari (al lancio saranno 4) che abbiamo avuto modo di provare, Bind e Haven (nomi provvisori, forse), ne sono la migliore testimonianza. Bind propone due siti in cui piazzare la bomba e un teletrasporto che permette di sorprendere i nemici arrivando dalla parte opposta, agevolando così il fiancheggiamento. In Haven, invece, i siti sono tre e le dimensioni della mappa maggiori. Giocandole, le differenze sono emerse in modo evidente, rivelando come ognuna abbia le proprie peculiarità. Se il teletrasporto dal punto A al punto B di Bind permette di raggiungere rapidamente i compagni in difficoltà o sfuggire da una situazione problematica, i tre siti di Haven donano a ogni round opzioni strategiche differenti, perché non si può difendere o attaccare con la stessa intensità ogni zona. Muoversi in questi scenari, ambientati in un futuro prossimo della Terra, è parso tanto naturale quanto semplice, mai frustrante né scomodo, perché ogni arena è studiata per permettere di concentrarsi soltanto sullo scontro. Le strategie mutano di mappa in mappa, adeguandosi dinamicamente alle caratteristiche del campo di battaglia, facendo risaltare la varietà del gameplay e la capacità di adattamento dei giocatori.

CLARITY IS THE QUALITY OF BEING EASILY UNDERSTOOD

In Valorant saranno presenti quattro categorie di Agenti: i Duelist, assaltatori auto-sufficienti per duelli all'ultima abilità, i Sentinel, esperti nella difesa in grado di prevenire sorprese inaspettate, i Controllers, personaggi capaci di controllare il campo di battaglia e, infine, gli Initiator, agenti dotati di skill che permettono di stanare i nemici dai loro nascondigli. Ogni Agente possiede tre abilità base, una skill (Ultimate) dagli effetti molto potenti che si carica lentamente nel tempo e una curva d'apprendimento calcolata al millimetro. Le abilità spaziano dai flare accecanti al teletrasporto, dalla pozza che rallenta al muro che ostruisce i passaggi et similia: insomma, i poteri da sfruttare sono tanti e tantissime sono le sinergie letali. Imparare come, quando e dove usare un'abilità è una conoscenza che si acquisisce con l'esperienza, così come trovare il giusto setup quando si costruisce un team. Abbiamo provato 8 Agenti, ma al lancio saranno 10. Oltre alle abilità è possibile sfruttare la Buy Phase per equipaggiare tre armi: una da fianco, una principale e un coltello. Se quelle da fianco sono cinque pistole diverse, quelle principali si dividono in 4 SMG, 2 Fucili a Pompa, 4 d'Assalto, 2 da Cecchino e 2 Mitragliatrici Pesanti. Ognuna ha le proprie statistiche in fatto di danni in base alla distanza del bersaglio, velocità, rinculo e rateo di fuoco, oltre a un costo diverso che obbliga a ragionare su come investire

ROUND DOPO ROUND SI IMPARA A CONOSCERE COMPAGNI E NEMICI, VALUTANDONE ABILITÀ E PUNTI DEBOLI

Scenari e feature visive sono progettate per girare quasi su qualsiasi PC.

i punti accumulati, perché anche le abilità e i due scudi hanno un prezzo. Sul gunplay, per quanto visto finora, siamo su ottimi livelli. Ogni arma risponde in modo coerente e vibrante, sparare non è macchinoso ma farlo con precisione richiede una buona coordinazione mano-occhio. Ogni colpo andato a segno regala le giuste sensazioni all'impatto, mentre ogni kill è motivo di orgoglio nel far provare un certo gusto negli scontri a fuoco, soprattutto se nei dintorni c'è una bomba da disinnescare, un branco di nemici e quel dannato timer che continua la sua folle corsa. La comunicazione tramite chat vocale interna mi è parsa precisa e, come logica conseguenza di una cooperazione costante, l'affiatamento è sembrato crescere di pari passo con la qualità delle partite; poche, invece, le informazioni sulla personalizzazione, che comunque dovrebbe riguardare skin e gadget estetici per armi ed Eroi attraverso il completamento dei contratti (sfide divise in Story e Special).

CREATIVE, NETCODE & ANTI-CHEAT TOOLS: L'ALL-IN È SERVITO

Fedele al motto "everyone can play on his hardware", lo stile artistico di Valorant è studiato per essere apprezzabile su una enorme quantità di configurazioni PC, trovandosi a metà strada tra il semplice e il realistico: ogni elemento è pensato in funzione del gameplay e per ottenere un prodotto che sappia mixare elementi già visti, in modo che risultino freschi. Riot Games, inoltre, vuole offrire a tutti la migliore esperienza multiplayer possibile. Per questo è prevista un'infrastruttura composta da numerosi game-server da 128-tick sparsi per 35 città nel mondo. L'obiettivo è eliminare i ritardi di segnale e la lag nella risposta agli input, migliorando la registrazione dei colpi ma anche la reattività degli scontri, perché i server avranno anche il compito di eseguire l'upscale dei movimenti in tempo reale, garantendo a tutti i giocatori una fluidità di 128 fps anche in presenza di connessioni lente. Fare sì che la maggioranza dei players abbia un ping di 35ms o inferiore è la mission, giacché Valorant "is a game of milliseconds" e "ogni

I POTERI DA SFRUTTARE SONO TANTI E TANTISSIME SONO LE SINERGIE LETALI

singolo frame e colpo è importante, il giocatore è l'artefice del proprio destino e la differenza deve farla l'abilità". Altro argomento caro a Riot è la lotta agli antisportivi. Al momento di creare una feature, il reparto anti-cheater si chiede come si potrebbe abusare di questa meccanica, per capire quali contromisure adottare. Sarà implementata una variante del sistema anti-tamper di LoL, insieme a numerosi tools anti-hack: si combatterà il wallhack con la Fog of War, ad esempio, facendo sì che al client di gioco non venga inviata la posizione dei nemici a meno che non sia strettamente necessario. Oltre ciò è in previsione

I siti in cui si può piazzare la bomba possono tramutarsi rapidamente in un inferno.

Due nemici appostati, un alleato tenuto in scacco e un'abilità ad area che sta per fare piazza pulita di tutti noi: ordinaria amministrazione.

un lavoro congiunto da parte degli sviluppatori e dei giocatori onesti, i quali vengono visti come i migliori alleati dei primi: creare un buon rapporto basato sui feedback continui tra la comunità e gli addetti ai lavori è il primo passo per combattere i cheater.

IMPRESSIONI E PENSIERI SFUSI

Il segreto di un gameplay di successo risiede nell'essere immediato e intuitivo ma, allo stesso tempo, arduo da padroneggiare ai livelli più alti, capace di ripagare il giocatore degli sforzi profusi. Dopo due giorni pieni di avvincenti scontri, non credo sia un azzardo affermare che queste caratteristiche siano già presenti in Valorant. La soddisfazione per aver ribaltato una situazione sfavorevole è impagabile, ed è l'emblema di come il gioco sappia premiare il singolo nonostante il lavoro di squadra sia fondamentale. La sensazione è di trovarsi tutti ad armi pari in un'arena in cui ognuno può conquistare la gloria, così come si avverte quella più sfiziosa del potersi migliorare match dopo match. Divertente anche quando si perde, spettacolare senza risultare confusionario, Valorant riesce ad essere appassionante perfino da guardare, dettaglio da non sottovalutare in ottica eSport/streaming. Grazie alle numerose possibilità di un gameplay ora ragionato, ora frenetico, ma sempre dinamico e ritmato, ogni round è una partita nella partita. Intuire le meccaniche base, anche per via di una UI chiara e snella, è semplice, ma ciò non significa che il gioco sia casual-oriented. Credo invece sia giusto definirlo pro hardcore, perché le minuzie cui prestare attenzione svelano come nulla sia stato lasciato al caso; correre, ad esempio, comporta il rischio che il rumore dei nostri passi riveli la nostra posizione ai nemici, perciò se si vuole ambire a essere competitivi bisogna davvero lavorare sodo per raggiungere i rank più alti nelle partite Classificate. Questo è un FPS tattico in cui solo i team che sapranno destreggiarsi con sinuosa, mortale e perfetta sincronia potranno puntare ai traguardi più ambiti. Non ho molti dubbi sulle qualità di ciò che ho provato: l'unica perplessità riguarda chi non può contare su un team vero e proprio, visto che lo schema di gioco dà il meglio di sé quando viene affrontato con persone che si conoscono. Fortunatamente, però, ci sono anche le partite Casual e i rank inferiori, ugualmente divertenti e appaganti.

LE STRATEGIE MUTANO DI MAPPA IN MAPPA, ADEGUANDOSI DINAMICAMENTE AL CAMPO DI BATTAGLIA

CI SIAMO QUASI

Valorant sta terminando i preparativi per fare la sua comparsa, con l'uscita prevista per l'estate 2020. Inizialmente approderà su PC ma, dopo aver raggiunto il livello di qualità desiderato, Riot Games dovrebbe pubblicarne anche una versione console (e non ce ne frega nulla! NdII-V). Ciò che possiamo dare per certo è un supporto post lancio massiccio, mirato a far evolvere l'esperienza. Il day one sarà solo l'inizio del difficile cammino di Valorant per conquistare la vetta degli FPS tattici online. Scalare una cima tanto impegnativa sarà tostissimo, i concorrenti sono agguerriti e gli appassionati ardui da sedurre, ma se le premesse verranno rispettate, beh, allora Valorant potrà contare su qualità e attenzioni maniacali dure da ignorare. Volgendo lo sguardo verso orizzonti più ampi, i progetti di Riot Games iniziano a rivelare contorni imponenti, con tanti titoli in cantiere appartenenti a vari generi. Viene spontaneo pensare che, dietro un FPS così scrupolosamente curato, ci sia la ferma volontà di provare a diventare gli imperatori della scena competitiva mondiale, perché Valorant appare già ora pronto a regalare ai giocatori dal grilletto facile un palcoscenico di tutto rispetto su cui mostrare le proprie capacità. Dopo averlo provato è chiaro come questo sia un prodotto nato per ritagliarsi un posto d'onore negli eSport, così come è palese che qualcuno gli stia scrivendo nel DNA una spiccata inclinazione a far parlare di sé nelle mille diramazioni del web. Il percorso di conquista di Riot è appena cominciato.

Genere: Sparatutto tattico online
Uscita: Estate 2020
Prezzo: Free to play
Sviluppatore: Riot Games
Produttore: Riot Games
Requisiti minimi: Intel i3-370M, Intel HD 3000
Requisiti consigliati: Intel Core i5-4460 3.2GHz, GTX 1050 Ti

REPORTAGE

CAPTAIN TSUBASA
RISE OF NEW CHAMPIONS

CHIAMATEMI HOLLY, SE VOLETE

Uno degli anime più amati di sempre in Italia torna in veste di videogioco, alzando ben alta la bandiera dell'arcade calcistico.

di Stefano "Lyn"

N

SOTTO LA CURVA,
NANKATSU, SOTTO LA CURVA!

dal presupposto che non esiste il fallo, o almeno in quattro match l'arbitro non ha mai fischiato nulla, la maggior parte della partita sarà una coreografia di entrate in scivolata con piede a martello e scarti fulminei (letteralmente) per evitarli, lasciando la riuscita dell'azione in mano all'intuito del giocatore. Come per le parate e schivate di un action/picchiaduro ad ogni mossa ne deve corrispondere una contraria ed eseguita col giusto tempismo (scatto, abilità dribbling o tackle), cosa che dona alle azioni un dinamismo e un'incertezza elettrizzanti, perfettamente in linea con le atmosfere del cartone animato. È in simili momenti che il calcio di questo gioco si sente sulla pelle e nel cuore, perché riesce a sottolineare con l'esagerazione nipponica i gesti tecnici più spettacolari di questo meraviglioso sport. La beatificazione del pallone.

LA POESIA DI CAPTAIN TSUBASA

È poi nel tiro a rete che tutto si compie e trova un'armonia perfetta. Il tiro nell'opera Bandai Namco va preparato, caricato, protetto e infine sparato come un proiettile verso la porta avversaria. Quando la barra della potenza sarà totalmente caricata (anche oltre il 100% nel caso dei fenomeni come Tsubasa e Hyuga) il cuore comincerà ad aumentare i suoi battiti e l'azione staccherà per mostrarci una cut scene divinamente animata: le urla del telecronista, le grida del giocatore, la palla che si piega sotto la pressione del "collo pieno" come fosse fatta di un materiale alieno, sprigionando scie di energia instabile. Poi il contatto con le mani del portiere, la CPU che tira i dadi, confronta parametri, controlla la stamina dei due giocatori. Fredda matematica nascosta da una scena di un'intensità clamorosa. Secondi di tensione palpabile, che sia gol incredibile o parata formidabile. Il senso della vita di un gioco del genere è tutto qui, non serve praticamente nient'altro. E comunque dell'altro c'è, assolutamente, un gameplay super accessibile, tattiche elementari da variare in tempo reale,

La tensione negli occhi dei portieri è travolgente e trasmette tutto il dramma di una parata decisiva!

DOVE SONO FINITI I BEI GIOCHI DI CALCIO ARCADE, BELLI CACIARONI DI UNA VOLTA? ECCONE UNO DI GRAN CARATURA

I micidiali colpi dei fenomeni in campo, come il Tiro della Tigre, racchiudono tutto il senso di questa serie.

IL CALCIO DI CAPTAIN TSUBASA SI SENTE SULLA PELLE E NEL CUORE, RIUSCENDO A SOTTOLINEARE CON L'ESAGERAZIONE NIPPONICA I GESTI TECNICI PIÙ SPETTACOLARI

"uno-due" da chiamare al compagno e perfino una Zona V che richiama certi moduli alla Oronzo Canà, nient'altro che una tecnica speciale che permette di bloccare il consumo di spirito (un modo elegante di chiamare l'affaticamento muscolare) per qualche secondo e ribaltare le sorti del match. Rischia di diventare un gioco ripetitivo alla lunga? Non posso escluderlo, ho la sensazione che possa non essere granché profondo oltre un certo punto, ma stiamo parlando di una prova che prevedeva semplicemente un'amichevole tra due squadre senza neanche una Catapulta Infernale in mezzo. Il piatto forte sarà sicuramente la modalità storia, di cui non sappiamo ancora nulla ma che sarà perno dell'esperienza oltre al multiplayer. Quello di cui sono assolutamente certo, guardando anche i colleghi durante la prova, è che questo sia un titolo che sprigiona e regala amore, gioca con la nostalgia con estremo fair play, dando ai giocatori tutte quelle azioni che rendevano così avvincenti le puntate dell'anime. E già questo è un grandissimo merito, sintomo di un gioco tutto cuore e grinta, sviluppato con competenza e conoscenza della materia, sensazione trasmessa anche da tutto il contesto audiovisivo che, oltre alle splendide scene animate che vedono protagonisti i giocatori più iconici (e Mark Lenders rimane ancora il più figo di tutti), mette in mostra stadi gradevoli con svariati dettagli di contorno. Dagli striscioni al pubblico concitato che accompagna ogni azione, dalla telecronaca, martellante come la musica di sottofondo, alle animazioni sopra le righe, accentuate da un cel shading al bacio, morbido come un cucchiaio su rigore. Per ora non si può che essere ottimisti, vuoi per l'affetto, vuoi perché il ritorno di un genere videoludico dimenticato da qualche anno fa sempre estremo piacere, ma soprattutto perché sembra effettivamente un prodotto ben confezionato che deve ancora mostrare tutti i suoi colpi migliori. La preparazione atletica è cominciata, sarà una stagione da vivere fino all'ultimo minuto.

BANDAI NAMCO
HANDS ON EVENT – SPECIALE

FUTURO MANGA

Tutte le produzioni Bandai Namco
che invaderanno anche il mercato PC,
sotto il segno di anime e fumetti giapponesi.

USCITA: 27/3/2020

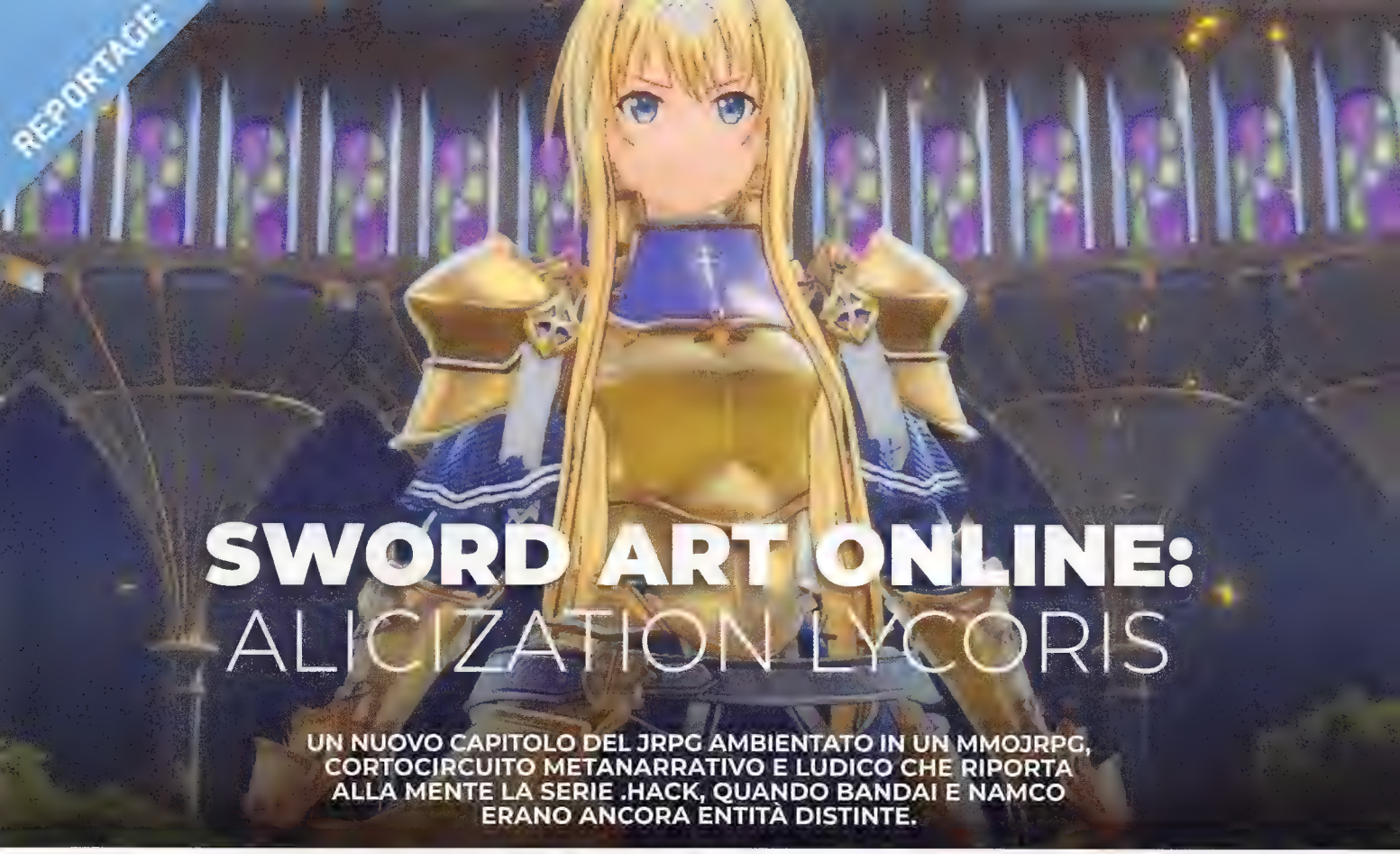
È sui contenuti che One Piece Pirate Warriors 4 dilaga, con più personaggi, più missioni, più varianti, più casino. Harder, better, faster, stronger direbbero i Daft Punk. Per la prova abbiamo scelto una delle new entry nel roster, ovvero Big Mom, uno dei quattro imperatori della saga, che permette dall'alto della sua stazza colossale un approccio alle battaglie particolarmente devastante e soddisfacente, contro nemici piccoli come formiche pronti ad essere schiacciati dalla furia dei suoi attacchi elementali. L'azione rimane bella caciarona, colorata, assolutamente spensierata nell'atto di menare ma senza rinunciare all'anima tattica tipica del genere, che ci vedrà correre per tutta la mappa con l'obiettivo di aiutare gli alleati e conquistare aree. C'è poi una certa imprevedibilità nell'aria, con nemici particolarmente potenti che entreranno in scena per ribaltare le sorti della battaglia ed eventi che cambieranno la conformazione delle mappe, oltre a una distruttibilità delle stesse ancora più accentuata. Va da sé che il vero gusto dell'opera sarà vivere direttamente alcune delle sequenze più incredibili dell'anime, declinate in questo particolare genere videoludico. Sotto questo punto di vista c'è tutta l'intensità e l'epicità di una saga che ha quasi raggiunto i 1000 episodi televisivi senza accusare un minimo di fatica.

IL VERO GUSTO DELL'OPERA SARÀ VIVERE DIRETTAMENTE ALCUNE DELLE SEQUENZE PIÙ INCREDIBILI DELL'ANIME

USCITA: 27/3/2020

Abbiamo potuto saggiare il combat system di questo dinamico picchiaduro 3D strutturato ad arene, che fa certamente dello spettacolo il suo cavallo di battaglia. Gli scontri sono ben movimentati, intensi, imprevedibili, soprattutto grazie alla distruttibilità degli ambienti, che cederanno sotto colpi abbastanza potenti regalando al giocatore quella croccantezza tipica dei pugni virtuali ben assestati. Il roster è corposo e pare davvero ben variegato, abbastanza da far venire voglia di provare tutti gli eroi e scoprire le abilità dei loro Quirk. Colpi speciali, super da scatenare prosciugando l'apposita barra e due compagni da chiamare in causa nel momento del bisogno sono i tre elementi cardine di un gameplay frenetico, fluido, forse leggermente impreciso nelle collisioni, non pulitissimo come ci si aspetta da un picchiaduro, difetto che però non pesa eccessivamente data la natura non particolarmente tecnica del combattimento. Anche per questo motivo, appena preso il pad in mano ci si muove spinti dall'intuito e si riesce a combinare pure qualcosa di decente, alle volte addirittura spettacolare. Resta da vedere come BYKING avrà ampliato i contenuti di questo sequel, tendenzialmente la critica più aspra che veniva mossa al primo capitolo, perché a livello di botte supereroistiche sembra che le misure siano già state prese.

COLPI SPECIALI, SUPER DA SCATENARE PROSCIUGANDO L'APPOSITA BARRA E DUE COMPAGNI DA CHIAMARE IN CAUSA NEL MOMENTO DEL BISOGNO



SWORD ART ONLINE: ALICIZATION LYCORIS

UN NUOVO CAPITOLO DEL JRPG AMBIENTATO IN UN MMOJRPG, CORTOCIRCUITO METANARRATIVO E LUDICO CHE RIPORTA ALLA MENTE LA SERIE .HACK, QUANDO BANDAI E NAMCO ERANO ANCORA ENTITÀ DISTINTE.

USCITA: 22/5/2020

Giunto ormai al quarto capitolo principale, Alicization Lycoris inizierà il suo racconto a partire dalla linea narrativa Alicization, ovvero la terza serie dell'anime, per poi sfociare in una storia inedita, scritta appositamente per questo titolo. Abbiamo potuto provare due demo ben distinte, una improntata sull'esplorazione di un rigoglioso ambiente simil-tropicale, l'altra invece nel bel mezzo di una tesissima boss fight contro l'Integrity Knight Alice. L'esplorazione pare non discostarsi molto dagli altri JRPG moderni, quindi ad ampio respiro, ricca di collezionabili e fauna locale, aggressiva o meno. L'ambiente pare subito ricco di dettagli, con un buonissimo colpo d'occhio ma, almeno nella particolare location in cui abbiamo potuto passeggiare, privo di guizzi stilistici degni di nota. In questo caso viene sempre spontaneo il paragone, a parità di genere, con un titolo come Xenoblade Chronicles 2, davvero visionario e sorprendente in ogni suo scorcio. Certo è che 15 minuti di demo possono dare solo una microscopica indicazione sulla direzione artistica generale del prodotto. Muoversi è comunque piacevole, dinamico, soprattutto grazie a un level design che non appare banale, con la presenza di un tasto dedicato al salto a suggerire sezioni anche più complesse del solo correre qua e là. È poi nel combattimento che Aquria prende le basi di Tales of e lavora per addizione, facendo pendere l'ago della bilancia dalla parte dell'azione piuttosto che della strategia (comunque sempre presente, ben inteso). La sensazione, sul campo di battaglia, è che ci si debba arrivare per gradi a padroneggiare il sistema in tutte le sue sfaccettature. Tutto avviene in tempo reale e c'è una quantità di mosse, special, ordini e numeri che tendono ad affaticare il cervello se non ci si è fatta l'abitudine un po' per volta. Attacchi in stile hack 'n slash alternati a magie da caricare coi grilletti, con la possibilità di prendere il controllo degli altri membri del party, il tutto mentre il boss di turno mena come un fabbro, senza alcun riguardo per l'eventuale inesperienza del giocatore. La sensazione è quella di trovarsi di fronte a un prodotto davvero interessante sotto questo aspetto, un gioco da studiare e padroneggiare con eleganza. Bella sensazione di solidità, insomma, per uno Sword Art Online che probabilmente non rivoluzionerà il genere ma appagherà gli appassionati. ■

> MUOVERSI È COMUNQUE PIACEVOLE, DINAMICO, SOPRATTUTTO GRAZIE A UN LEVEL DESIGN CHE NON APPARE BANALE

ONE PUNCH MAN: A HERO NOBODY KNOWS

CONCLUDIAMO COL PRIMO PUGNO SOTTO LA CINTURA VIDEOLUDICA PER ONE PUNCH MAN, NATO COME MANGA NEL 2009 ED ESPLOSO COME FENOMENO TELEVISIVO NEL 2015.

USCITA: 28/2/2020

Spike Chunsoft ha deciso di approcciare il brand One Punch Man in modo leggermente diverso dalla classica conversione anime/picchiaduro a incontri, che di certo non mancano, cercando l'ibridazione con un'anima ruolistica e l'equilibrio perfetto tra azione e narrazione. Una volta creato il nostro alter ego con un editor completamente fuori di testa dovremmo iniziare la scalata tra i ranghi dell'Associazione Eroi, partendo dal "C" dei vigilanti da quattro soldi fino a diventare elementi fondamentali per la salvezza dell'umanità. Il gameplay è strutturato in due fasi, la prima con la possibilità di girare per la città e chiacchierare con personaggi bizzarri e pittoreschi, per poi accettare i loro incarichi e passare alla seconda fase, dove l'opera passa ai fatti trasformandosi in un picchiaduro a incontri abbastanza classico (almeno nelle prime battute che abbiamo potuto provare) e sorprendentemente legnoso nei controlli come nelle animazioni. Conscio di certi limiti però, A Hero Nobody Knows punta sull'effetto sorpresa, con eventi straordinari e tutti matti che colpiranno il campo di battaglia quando meno ce lo si aspetta. Tempeste di meteoriti, fulmini, altri eroi che arriveranno in nostro soccorso in bicicletta, creando situazioni sempre divertenti in cui l'atmosfera supereroistica si taglia con un coltello. Insomma, la sua natura ibrida è assolutamente un punto di forza, laddove le singole parti non sembrano niente di esaltante se prese separatamente (infatti bisognerà testare la resa del combat system in modalità versus con tutti gli eroi disponibili). Missioni secondarie per accrescere la nostra fama tra i cittadini (svicolando spesso dai meri combattimenti), missioni principali per farci notare dai vertici dell'Associazione, tutto mentre il nostro personaggio crescerà inesorabilmente a nostra immagine e somiglianza. Un gioco vecchio stampo, forse démodé ma con un fine ben preciso, quello di rendere vivide e vivibili le atmosfere del folle manga di Yusuke Murata. ■

SORPRESE ED EVENTI STRAORDINARI GIOCANO LA CARTA DELLA MERAVIGLIA, A FRONTE DI ALCUNI DETTAGLI DECISAMENTE MENO ALLETTANTI

A cura di **Mario "Il-Variety" Baccigalupi**

L'ONDA LUNGA DELL'HYPE

1 HALF-LIFE: ALYX

Lo so, la release del 23 marzo riguarda solo i giocatori VR. Ma è pur sempre il ritorno di Half-Life!

2 RESIDENT EVIL 3 REMAKE

Offerta corposa, con un multigiocatore inedito, ma l'identità più action andrà messa alla prova.

3 CYBERPUNK 2077

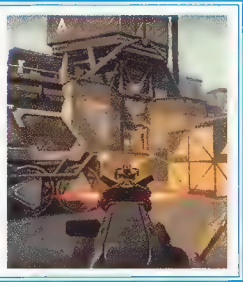
Continuiamo a sognarlo la notte, rigorosamente in prima persona, e così sarà fino a settembre.

4 VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES 2

La vogliamo o non la vogliamo annunciare questa benedetta data di lancio? I canini fremono.

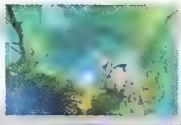
5 VALORANT

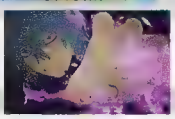
Un'offerta competitiva apparentemente semplice, eppure profonda. Siamo molto curiosi.

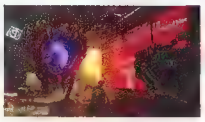


BUYNOW

25 Febbraio	**Dota Underworlds**	Valve
25 Febbraio	**God & Monster**	Ubisoft
25 Febbraio	**Mega Man Zero/ZX Legacy Collection**	Capcom
28 Febbraio	**One Punch Man A Hero Nobody Knows**	Spike Chunsof/Bandai Namco
11 Marzo	**Ori and the Will of the Wisps**	Moon Studios/Xbox Game Studios
13 Marzo	**My Hero One's Justice 2**	Byking/Bandai Namco
20 Marzo	**Doom Eternal**	id Software/Bethesda Softworks
23 Marzo	**Half-Life: Alyx**	Valve







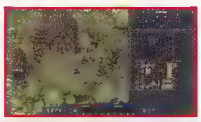
BESTEARLYACCESS

GTFO
Un FPS co-op di fantascienza con forte enfasi sulla collaborazione fra giocatori, già amatissimo.

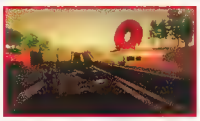
Raft
Survival ambientato in un cartoonoso mondo aperto, per mare e per terra, già giocatissimo.

TemTem
Un MMOG che porta la "cultura dei Pokemon" (o giù di lì) su un piano ampissimo e fresco.

Stoneshard
GdR open world fantasy con sistema a turni e pixelloni. Non perfetto, ma sta crescendo.



Foundation
City Builder contestualizzato in uno scenario medievale, sfaccettato e piacevolmente libero.



LOTTA ALL'ULTIMO SPARO

Per la cover story di TGM 372 dovete immaginare un incontro di boxe fra rappresentanti di grandi tradizioni videoludiche: in un angolo Doom, rampollo ormai quasi unico (almeno, fra i tripla A) degli FPS ignoranti con grande enfasi sul single player; nell'altro Valorant, di fatto il primo sparatutto di Riot dedito, però, alla nobile stirpe degli shooter competitivi con forte componente tattica. Sapete bene chi ha vinto: per la verità, il match è stato quasi a senso unico, considerato che Doom Eternal, nei negozi il 20 marzo, appartiene alla storia classica del videoludo proprio come The Games Machine. D'altra parte, il gioco dei creatori di LoL precedentemente conosciuto come Project A si colloca in una zona reportage sfiziosa e densa – accanto al calcio arcade di Capitan Tsubasa (!) e alle altre proposte "mangose" di Bandai Namco – preceduta dal ritorno alla profonda analisi "produttiva" dei dossier Videogame Economy 101. Quasi trenta i giochi provati, fra VR Machine (in prima fila il bel TWD: Saints & Sinners), anteprime e il nostro principale spazio delle recensioni, dominato questo mese da produzioni a medio budget – Zombie Army 4, Journey Savage Planet, Monster Energy Supercross 3, M&M: Chess Royale – e giochi magari piccoli ma decisamente sfiziosi – Bookbound Brigade, Through The Darkest Of Times, The Dark Crystal Age of Resistance Tactics, The Suicide of Rachel Foster, Ministry of Broadcast e Kunai. Poi, beh, c'è anche la gigantesca delusione per la remaster di Warcraft 3, come abbiamo modo di raccontarvi in una disamina particolarmente mesta... Infine, a lato dello spirito profondamente PCista di Hardware e Tecno TGM, le sezioni dedicate alla cultura del retrogaming hanno preso la forma di una vera corazzata, capace di caratterizzare una sostanziosa porzione di rivista. Di questo, però, parlo diffusamente nell'editoriale di apertura, mente qui non mi resta che augurarvi buona lettura :)

Mario "II-Variety" Baccigalupi

MENTRE IL NUMERO DI TGM ERA IN PREPARAZIONE...

Mario "II-Variety" Baccigalupi

La mancanza di tempo dopo il lavoro, incredibile e infame per la sua stessa professione, ha portato Mario a contare precisamente i titoli in backlog degli ultimi tempi. È svenuto.

Paolo "Paolone" Besser

Questo mese Paolone si è talmente divertito a scorrazzare tra le piattaforme dei metroidvania che, non contento di farlo su PC, è andato addirittura a rispolverare il Commodore 64!

Nicolò "Solar Nico" Paschetto

Solar si è accorto di non aver ancora provato Sayonara Wild Hearts dei suoi amati Simogo, e ci ha messo una pezza. E poi, che goduria riprendere Star Wars: Republic Commando!

Gian Filippo "k3lpie" Saba

Dopo Hollow Knight il nostro Filippo ha cercato il modo migliore per non sfruttare la potenza del suo desk Ed è arrivata la rivelazione: il card-game Legends of Runeterra è il prescelto!

Simone "Wolfy3547" Rampazzi

Il nostro Simone ha avuto il piacere di incontrare lo sviluppatore Yosuke Hawashi di Team Ninja, così da conoscere nuovi dettagli su Nioh 2. PC o non PC, non vede l'ora che esca!

Gabriele "Lelle" Barducci

Gabriele ha approfittato del momento, con una pletora di titoli posticipati, per dedicarsi a indie e Early Access, scoprendo ScourgeBringer e Through the Darkest of Times.

Alessandro "Paul Petta" Alosi

Il suo ricordo indimenticabile del viaggio a LA per Valorant è la ragazza che, notando il suo accento, gli ha chiesto: "Sei brasiliano?". Lei, invece, non scorderà mai la faccia di Ale, è sicuro.

Danilo "Dan Hero" Dellafrana

Dopo le kamehameha di Kakarot, Dan Hero è tornato a scontri più terra terra con la Street Fighter V Champion Edition. In fondo è sempre un buon momento per spargere sangue digitale.

Daniele "Alteridan" Dolce

Dopo la delusione per WCIII: Reforged pare che il nostro Daniele abbia rispolverato i vecchi dischi di Reign of Chaos e Frozen Throne, salvo ricordarsi di non avere più un PC con lettore CD.

Erica "Moory" Mura

Se dovesse trovar lavoro come esploratrice spaziale, a Erica andrebbe bene forse tutto, tranne l'assenza di cucina e padelle! Considerazione apparentemente maschilista, ma me l'ha detto lei...

Stefano "Lynch" Calzati

Oltre ai tonificanti impacchi di fango di Supercross 3, Stefano ha iniziato a rispolverare tutti i suoi classici arcade, come fa sempre quando inizia a sentire la primavera. Ah, l'amore!

Marco "End" Ravetto

Marco ha trascorso l'ultimo mese dedicandosi al suo personale giro d'Italia. l'obiettivo, però, non era la maglia rosa, ma massacrare decine (centinaia? Migliaia?) di zombie nazisti.

Claudio "MaGIKLauDe" Magistrelli

Spinto dall'abbondanza di riferimenti di Ministry of Broadcast, ha recepito l'impulso del buon Mario ed è tornato a studiare Barthes e la sociologia per la sua serie di dossier.

Daniele "Kommissario" Cucchiarelli

Ha risvegliato la sua voglia di sesso, droga e Rock and Roll in compagnia di una strega di nome Bayonetta. Peccato per l'artrite e altri malanni, che lo hanno riportato con i piedi per terra.

ZOMBIE ARMY 4:
DEAD WAR

ZOMBIE NAZISTI... O ODIO QUESTA GENTE!

Un'Italia cupa come non mai nel nuovo capitolo della Seconda Guerra Mondiale in salsa zombie di Rebellion. E i cecchini non bastano.

di **Marco "End" Ravetto**

Riuscire a trovare qualcosa di interessante da scrivere per introdurre un gioco con protagonisti gli zombie (o meglio, antagonisti) è diventato una vera e propria impresa. Se un tempo si poteva iniziare parlando delle loro caratteristiche, della loro storia tra fumetti, cinema e televisione, l'invasione dei morti viventi che ormai da tempo ha colpito ogni angolo dell'entertainment rischia di rendere qualunque concetto già noto, conosciuto, trito e ritrito. Per questo, facendo sfoggio di invidiabili doti di sintesi, mi limito a poche parole: Seconda Guerra Mondiale, nazisti, sparatutto, multigiocatore. L'introduzione è finita, possiamo fare sul serio.

UNO SCENARIO INSOLITO

Chi ha avuto modo di provare Zombie Army Trilogy ha ben già presente in mente quale siano le basi narrative di Dead War. Per i neofiti, è necessario un breve riassunto. Perché gli eventi che hanno caratterizzato la Seconda Guerra Mondiale targata Rebellion, perlomeno quella raccontata nella sua versione "zombiesca", non sono quelli che troviamo normalmente sulle pagine dei libri di storia che abbiamo studiato a scuola. Durante le fasi finali del conflitto, quando il nazismo sembrava ormai sconfitto definitivamente, Hitler decise di provare un'ultima, disperata mossa: mettere in campo una nuova arma, attivando il "Piano Z". In cosa consisteva?Semplice: riportare in vita, sotto forma di zombie, tutti i soldati caduti per creare un vero e proprio esercito pronto a marciare senza esitazioni, pronto a morire (o meglio, a rimorire) per il proprio dittatore. Un piano tanto folle quanto pericoloso, che una volta attuato ha riversato in tutta Europa orde di famelici cadaveri ambulanti. Dopo una prima missione coronata da quello che sembrava essere un fragoroso successo, l'avanzata dei morti viventi non è però cessata. Per riuscire a fermarla in maniera (forse) definitiva, quattro eroi devono attraversare da nord a sud l'Italia, muovendosi tra Venezia e Milano, tra Napoli e la Sardegna in una lunga caccia che li porterà a scoprire quale sia la fonte che permette agli zombie di proliferare. Un viaggio che non stupisce in quanto a soluzioni narrative, ma che fornisce comunque un valido

L'AVANZATA DEI MORTI VIVENTI NON È CESSATA CON LA CONCLUSIONE DI ZOMBIE ARMY TRILOGY

Zombie Army 4: Dead War conduce il giocatore in diverse regioni italiane con l'obiettivo di fermare la minaccia dei morti viventi.

L'ANIMA DI DEAD WAR È DIVERSA RISPETTO A QUELLA DI SNIPER ELITE. È PIÙ DIRETTA E MENO RIVOLTA ALLA PIANIFICAZIONE

pretesto per scaricare qualche decina di caricatori sul nemico.

IN VIAGGIO CON GLI ZOMBIE

"Mi sembra di aver già visto tutto questo". È questo il primo pensiero che è transitato nella mia mente dopo aver percorso qualche passo all'interno della prima missione. Una sensazione di familiarità che, oltre ad avere colpito il sottoscritto, riguarderà probabilmente chiunque sia già entrato in contatto con la saga di Rebellion. L'impressione è quella di trovarsi all'interno di uno Sniper Elite avvolto da una patina cupa e oscura, in cui il sole e la luce sono oggetti sconosciuti. Lo stile grafico, l'approccio visivo, le soluzioni artistiche e il character design sono tutti elementi mutuati in maniera diretta dall'illustre "fratello maggiore", modificati in maniera tale da adattarsi a una versione sovrannaturale della realtà. Progredendo nel corso delle missioni ed esplorando le varie ambientazioni, tra fontane di sangue, zone rituali, gustose citazioni horror e diverse tipologie di morti viventi, la sensazione di deja-vu si riduce però in maniera sensibile, e si scopre come in effetti l'estetica abbia una sua personalità ben definita. Discorso analogo può essere fatto anche per quanto riguarda la componente ludica. Imbracciare il fucile da cecchino e attivare il mirino, magari dopo aver scelto proprio Karl Fairburne come personaggio da controllare, lascia presagire un'esperienza ad alto tasso di cecchinaggio. Sono sufficienti pochi secondi di gioco per accorgersi di come la situazione sia ben diversa. Intendiamoci, il fucile di precisione resta una componente importante della struttura di gioco È un compagno inseparabile in alcuni frangenti, e come da tradizione il suo utilizzo è valorizzato e spettacolarizzato dalla kill-cam, ma non è assolutamente indispensabile. L'anima di Dead War è infatti diversa, è più diretta, meno rivolta alla pianificazione delle singole uccisioni e maggiormente indirizzata verso lo scontro a fuoco. Le situazioni in cui muoversi in maniera furtiva e cercare la giusta posizione da cui crivellare di colpi i si verificano con estrema rarità, e perdono di efficacia considerando il quantitativo e l'aggressività dei nemici presenti. Niente stealth quindi, ma sempre pronti a imbracciare una mitragliatrice Thompson, un M30 Drilling o un fucile a pompa e a premere con ritmo frenetico il grilletto. Il tutto condendo ogni scontro con qualche mina,

Una carrellata di opere d'arte in salsa zombie. Non so voi, ma noi la Gioconda la ricordavamo diversa.

L'enorme squalo zombie presente anche nella collector's edition infesta i canali di Venezia. Meglio starne alla larga.

ANCHE QUESTO CAPITOLO È SICURAMENTE PIÙ GODIBILE SE AFFRONTATO IN COMPAGNIA

granate di varia natura e tutta una serie di potenziamenti che riguardano tanto l'arsenale a propria disposizione (arma primaria, secondaria e pistola) quanto direttamente il proprio personaggio.

INTELLIGENZA ARTIFICIALE? NO GRAZIE

Mettiamo subito in chiaro una cosa. Gli zombie di Dead War non sono particolarmente intelligenti. Non che ci sia nulla di male, a ben vedere la storia poche volte ci ha regalato dei morti viventi dotati di clamoroso intelletto. Questo però vuol dire una cosa. A livello di gameplay, abbiamo a che fare con creature che si comportano bene o male tutte nello stesso modo. A parte qualche rarissimo caso (i cecchini che stazionano sui tetti e gli ufficiali, ad esempio), non esistono nemici che utilizzano tattiche d'attacco elaborate. O alcuna tipologia di difesa. Tutti si dirigono direttamente verso la preda, senza esitazioni e remore. Sia che si tratti di creature corazzate, di giganteschi zombie armati di lanciafiamme e mitragliatori oppure di truppe che gli inglesi definirebbero "cannon fodder", l'idea di fondo è sempre la stessa: attaccare, sempre e comunque. Per questo motivo l'incedere del gioco segue un andamento piuttosto lineare, favorito anche da una conformazione dei livelli che non presenta mai clamorosi colpi di scena. Le missioni si sviluppano in maniera da lasciare una ridotta libertà di movimento, senza troppe diramazioni e percorsi alternativi. L'esplorazione è ridotta al minimo e, chi non è interessato alla raccolta degli immancabili collezionabili (pagine di fumetti, documenti...) può limitare ogni genere di divagazione, preoccupandosi solamente di rifornirsi di esplosivi e munizioni dalle casse, sparpagliate in quantità generosa almeno a difficoltà Normale. La situazione diventa sicuramente più interessante nei momenti in cui il gioco offre degli spazi più aperti, per esempio in corrispondenza dei "pozzi di sangue". In queste aree si possono adottare semplici strategie, prepararsi un minimo il terreno posizionando ordigni esplosivi e studiando il punto migliore da cui seminare morte e distruzione. Un discorso che vale per il single player, e che si amplifica ulteriormente quando si affronta la modalità multigiocatore. L'incremento del quantitativo di nemici presenti costringe a collaborare, a comunicare costantemente, a muoversi in gruppo e, ancor prima di

Sviluppatore / Publisher Rebellion / Rebellion
Prezzo 49,99 €
Localizzazione Testi
Multiplayer Co-op online
PEGI 18+

Configurazione di prova Intel i7-7700K@4.20 Ghz, 8 GB RAM, Nvidia Geforce GTX 1080 8 GB e Windows 10 a 64-bit.

Com'è, come gira Il comparto tecnico di Zombie Army 4: Dead War è di qualità più che discreta. Convincono le ambientazioni, mentre si poteva fare di più per quanto riguarda i modelli dei personaggi. I requisiti tecnici di sistemi non sono super esosi, e non è necessario un PC di prima fascia per ottenere una resa apprezzabile.

iniziare a combattere, a studiare dei set-up che siano complementari tra loro. Malgrado i server fossero per lunghi tratti del giorno totalmente deserti (gli inconvenienti di provare un titolo prima del lancio), quando ho giocato con un altro redattore di TGM o sono riuscito a incontrare dei compagni di avventura devo ammettere di essermi divertito, e ho avuto la conferma di una impressione che avevo già avuto nel corso di un evento di anteprima a cui avevo partecipato: Dead War è sicuramente più godibile se affrontato in compagnia.

NON SARÀ (SOLO) UN'AVVENTURA

La proposta di gioco non si limita alla sola campagna, ma comprende altre due opzioni. La prima è la classica modalità Orda, strutturata seguendo schemi canonici che tutti gli appassionati degli sparatutto hanno imparato a conoscere nel corso degli anni. Dodici "round" nei quali compaiono un numero crescente di nemici da eliminare, all'interno di quattro mappe. Segue l'Evento Settimanale, una sfida che, se portato a termine, ricompensa il giocatore con punti esperienza e skin. Si tratta di missioni all'apparenza normali, che devono però sottostare a set di regole speciali. Ad esempio, combattere senza armi secondarie (quindi solo con un fucile di precisione), ma con un quantitativo infinito di munizioni. Un'interessante variazione sul tema, che potrebbe dare origine a situazioni insolite. Rebellion ha inoltre voluto mettere subito le cose in chiaro anche per quanto riguarda il supporto post-lancio, comunicando quali saranno i contenuti che saranno proposti in futuro. Saranno gratuite le mappe relative alla modalità Orda, mentre il Season Pass 1 comprenderà tre nuove missioni per la campagna, quattro personaggi, nove pacchetti relative alle armi e tutta una serie di skin, di capi d'abbigliamento e cappelli. Da questo punto di vista la situazione sembra quindi piuttosto rosea, con una mole considerevole di extra che andrà ad aggiungersi a quella (già più che sufficiente) presente nel pacchetto iniziale. Se la quantità quindi non manca, il discorso sulla qualità è invece più complesso. Dead War è infatti un titolo più che discreto sotto ogni punto di vista, che non ha però lo spunto necessario per distinguersi dalla massa. Se dovessi sintetizzare tipo pagella scolastica (o in stile recensioni di riviste di videogiochi anni '90), ogni voce (grafica, sonoro, giocabilità...) si meriterebbe una valutazione positiva, ma non riuscirebbe mai a raggiungere l'eccellenza assoluta. Ciò che manca è il "fattore wow", il pugno da K.O, quell'insieme di caratteristiche che rendano un gioco superiore alla concorrenza, in questo genere peraltro piuttosto agguerrito. Tutto funziona, ma non c'è nulla di davvero memorabile e originale. Il viaggio tra le rovine di un'Italia invasa dai morti viventi è piacevole, maciullare orde di zombie è tutto sommato abbastanza divertente, tuttavia aleggia sempre la sensazione di avere di fronte qualcosa di già visto e già sperimentato. Resta comunque una produzione da promuovere e tenere in considerazione per gli appassionati alla ricerca di un po' di pura e sana azione, senza però essere una pietra miliare imprescindibile.

Come peraltro accade sempre, la modalità multigiocatore è il fiore all'occhiello di Dead War.

DEAD WAR È UN TITOLO DISCRETO, CHE MANCA DELLO SPUNTO NECESSARIO PER DISTINGUERSI DALLA MASSA

Uccidendo alcuni nemici si possono ottenere armi quali lanciarazzi, mitragliatrici, seghe circolari e lanciafiamme!

PRO
- Divertente se giocato in compagnia
- Piacevole atmosfera horror

CONTRO
- Perde di smalto in single player
- Manca di idee originali

VOTO [76]

REVIEW

LO TROVI SU

JOURNEY TO THE SAVAGE PLANET

IL "QUARTO MIGLIOR GIOCO DI ESPLORAZIONE SPAZIALE"

Gli effetti indesiderati per i viaggi nello spazio includono emicrania, vomito, vene varicose e morte. Se nota uno di questi sintomi, contatti subito un rappresentante Kindred.

di Erica "moory" Mura

Il sospetto di non poter prendere nulla sotto gamba arriva immediatamente subito, dopo il primo incontro con una [illegible] dalle spore allucinogene e un [illegible] in grado di far scomparire la mia barretta di vita in qualche spruzzata di inchiostro. Per questo motivo, superare l'intro zona e i suoi [illegible] la" è diventata la mia parola d'ordine. Schiaffeggiato un grosso fiore per recuperare la salute e attivato lo scan sul mio visore, è lì che la trovo: una strana lucertola a due teste che si muove indisturbata tra il fogliame di una piccola oasi. Sarà per caso ostile? Avrà qualche strano asso nella manica per rendermi la vita un inferno? Di sicuro non voglio scoprirlo nel peggiore dei modi. Mi avvicino di soppiatto con l'arma puntata in avanti, pronta a colpire al primo accenno di brutte intenzioni e, arrivata a qualche metro di distanza, anche la misteriosa creatura si accorge di me. Si gira, mi guarda con i suoi quattro occhi a palla e, sgomenta, inizia a scappare a zampe levate urlando di terrore a squarciagola. Mai dare nulla per scontato, da queste parti!

VOLA COME UN UCCELLINO GRASSO...

Journey To The Savage Planet è la bizzarra avventura di una povera recluta del Kindred Aerospace, la "quinta migliore industria aerospaziale" in una [illegible] in fase di sviluppo ed espansione. Il suo compito è studiare il pianeta AR-Y 26 per un'eventuale futura colonizzazione umana, armato solamente di buona volontà, di una pistolina, di una intelligenza artificiale un po' troppo incline alle prese in giro e di una buona scorta di Grob, una disgustosa sbobba in barattolo spacciata come "la quarta miglior pietanza al mondo" (se iniziate a vederci un pattern, avete più che ragione) che, fortunatamente, potrà servirci ad altro oltre che a farci passare l'appetito in un nanosecondo. Ma di questo parleremo a tempo debito.
Il pianeta in questione è sgargiante, incantevole con i suoi canyon mozzafiato e il panorama suggestivo e, soprattutto, inaspettatamente non privo di segni di vita intelligente. Per questo motivo, il povero astronauta viene mandato senza indugio a esplorarlo in lungo e in largo, alla ricerca dei suoi più oscuri segreti. A suo rischio e pericolo, ovviamente.

GLI SVILUPPATORI DI TYPHOON STUDIOS NON SI SONO RISPARMIATI IN QUANTO A IRONIA, SENZA TRALASCIARE L'ASPETTO PURAMENTE LUDICO

Dopo qualche morte di troppo, anche l'intelligenza artificiale inizierà a bullizzarvi senza pietà

Per i più esigenti, c'è anche una pratica modalità foto!

Per il loro primo lavoro, gli sviluppatori di Typhoon Studios non si sono risparmiati in quanto a ironia: tra strambi filmati, email di dubbia utilità e questionari sbloccabili sul computer della navicella, viene messo subito in chiaro quale sia il vero spirito del gioco. Questo, però, senza tralasciare l'aspetto puramente ludico. La campagna principale, a seconda della nostra abilità a superare gli impegnativi platform proposti interamente in visuale first-person, ha una buona durata, all'incirca una ventina di ore. Tuttavia, anche una volta terminata, si potrà comunque riprendere l'esplorazione da dove l'avevamo lasciata, per scoprire fauna e flora autoctone in santa pace ed effettuare bizzarri esperimenti di dubbia utilità per completare le quest opzionali. La qualità più interessante del titolo, infatti, è proprio questa sua capacità di spingere il giocatore a non tralasciare nulla, da quel palese percorso secondario che chissà dove mai porterà alle grotte celate a malapena da muri fratturati, ricche di minerali, di strane piante capaci di incrementare la nostra barra della salute e di pucciosissimi animaletti con seri problemi di irritabilità intestinale. Questa bravura nel tirarci via dal percorso prestabilito dalle quest della campagna risulta piuttosto utile non solo per la longevità del gioco in sé, ma anche durante la semplice fase di rientro alla nostra navicella. Lì, infatti, è possibile pulire la nostra email dalla spam e goderci i videomessaggi del nostro stravagante boss, ma soprattutto modificare e potenziare il nostro equipaggiamento in vista delle sfide future.

...LECCA COME UNA MOSCA GIGANTE

In apertura vi avevo detto che il nostro temerario astronaura sarebbe stato tremendamente a corto di mezzi per sopravvivere su AR-Y 26. E questo è vero, almeno per le prime fasi di gioco. I vari biomi del misterioso pianeta sono, fortunatamente per lui e per noi, ricchi di materie prime. Con lo scanner possiamo rapidamente catalogarle e conoscerne le caratteristiche principali, grazie all'aiuto dell'intelligenza artificiale messa a disposizione dalla Kindred. In questo modo da alcune di esse impareremo alla svelta a stare alla larga, mentre altre si riveleranno al contrario utili (se non addirittura fondamentali) per la riuscita dell'intera missione. I grossi minerali disseminati qua e là e la fauna selvatica che popola le varie zone del pianeta sono un'inesauribile fonte di materiali da utilizzare per la costruzione di gadget e upgrade per la nostra tuta spaziale. Pian piano potremo, per esempio, superare con disinvoltura gli strapiombi grazie a un comodo jetpack, o destreggiarci come dei futuristici tarzan spaziali con un tecnologico rampino, mentre il gioco ci proporrà delle zone platform sempre più impegnative e complesse da superare. Imparare le proprietà della flora autoctona, invece, ci permette di avere a

LA QUALITÀ PIÙ INTERESSANTE È LA CAPACITÀ DI SPINGERE IL GIOCATORE A NON TRALASCIARE DAVVERO NULLA

Non fidatevi troppo di questi scorci suggestivi, potreste ritrovarvi alle calcagna le bestie più improbabili

Mmmmhhh... E lassù come ci arrivo?

NON OPEN WORLD

N

disposizione anche un piccolo arsenale di utilissime "armi secondarie", da non sottovalutare assolutamente. Se il Grob, infatti, ci consente di superare qualche ostacolo nelle prime fasi di esplorazione – specie se gentilmente offerto ad alcuni dei pucciosissimi animaletti che pascolano placidamente per le terre – arrivati a un certo punto della missione servirà ben più di abominevole "cibo" processato per proseguire. Ed è qui che entrano in gioco piante e relativi frutti di ogni genere, da quelli esplosivi a quelli velenosi, fino a dei semini che permettono di creare su delle apposite superfici dei comodi appigli per il rampino e misteriosi muchi che creano delle superfici rimbalzanti. Insomma, alla fine della fiera su AR-Y 26 non manca davvero nulla. O quasi...

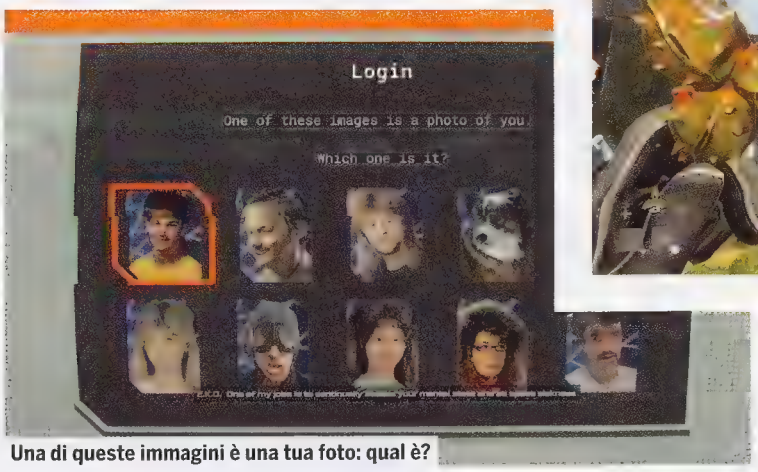
I PUNTI DEBOLI

A controbilanciare una fase esplorativa davvero ben fatta, accanto a puzzle sorprendentemente impegnativi e soddisfacenti da completare, ci sono purtroppo dei combattimenti con miniboss e boss meno ispirati di quanto ci si potrebbe aspettare da un titolo simile. Chiaramente, si tratta di un gioco che non punta davvero a regalarci momenti di azione indimenticabili, ciononostante qualche variazione in più sul tema "spara al punto debole, ricarica, ripeti" non sarebbe stata male, vista e considerata la quantità di utili gadget da raccogliere dalle piante circostanti e utilizzare in casi di bisogno, insieme al design tutto sommato interessante di alcuni di essi. Sia chiaro, nulla in grado di convincermi davvero ad abbandonare la pericolosa missione esplorativa su

IL GIOCO NON PUNTA SU MOMENTI D'AZIONE DAVVERO INDIMENTICABILI, CIONONOSTANTE QUALCHE VARIAZIONE IN PIÙ SAREBBE STATA GRADITA

Sviluppatore / Publisher
Prezzo
Localizzazione
Multiplayer
PEGI
Configurazione di prova
Com'è, come gira

SU AR-Y 26 NON MANCA NIENTE



Una di queste immagini è una tua foto: qual è?

Prendo questo! Chissà che all'occorrenza non possa usarlo anche come shuriken...

AR-Y 26, ma tali debolezze sono comunque riuscite a renderla, a tratti, un pochino troppo ripetitiva per i miei gusti. Questi aspetti un po' sottotono di Journey to the Savage Planet vengono in parte mitigati se si sceglie di intraprendere l'avventura in co-op con un altro sprovveduto amico online, che potrà farci da spalla durante il viaggio nei panni di un misterioso "secondo impiegato della Kindred". Personalmente, mi sono ritrovata d'accordo alla decisione di non implementare un'opzione split-screen, anche se non nego che la natura stessa del gioco (così come la possibilità di poter prendere a sberle il proprio compagno di viaggio) sia perfetta per il "couch co-op". Al netto di qualche mancanza, comunque, non posso che giudicare più che positiva questa esperienza con il "quarto miglior titolo di esplorazione stellare", alla ricerca di misteriose civiltà aliene e lucertole facilmente soggette allo stress. Se amate i platform in prima persona e non siete proprio fatti per la serietà (e per le bossfight...), troverete senz'altro Grob per i vostri denti.

I videomessaggi del nostro boss sono... davvero dei videomessaggi.

MAI NULLA SOTTOGAMBA, DICEVAMO...

U

PRO
+
+
+

CONTRO
−
−

VOTO [78]

REVIEW

LO TROVI SU

WARCRAFT III: REFORGED

COME (NON) RESTAURARE UN CLASSICO

Warcraft III: Reforged è ripartito indietro di dieci anni, restaurando uno degli RTS più importanti nella storia dei videogiochi. Non tutti i restauri, però, vanno a buon fine...

di **Daniele "Alteridan" Dolce**

Senza Warcraft 3 non avrebbero mai visto la luce né League of Legends, né Dota 2, né tantissimi altri MOBA usciti negli ultimi tre lustri. Ecco, in parte, l'influenza che lo strategico in tempo reale di Blizzard Entertainment ha avuto nel settore videoludico. Ma anche andando al di là della modalità amatoriale Defense of the Ancients, Reign of Chaos prima e l'espansione The Frozen Throne un anno più tardi si sono rivelati degli RTS estremamente coinvolgenti, tanto popolari da aver cementato la reputazione di quella Casa di Irvine che già proveniva dagli enormi successi di StarCraft e Diablo II, e che di lì a poco avrebbe definitivamente spiccato il volo con il MMORPG World of Warcraft, entrando così nella leggenda.

PROMESSE

Non deve stupire, dunque, la volontà di rimasterizzare uno dei suoi più grandi successi. Annunciato in pompa magna durante la BlizzCon di due anni fa, Warcraft 3 Reforged ha subito catturato l'attenzione del pubblico grazie alla promessa di apportare modifiche consistenti non solo al comparto grafico, ma anche alle modalità con le quali viene narrata l'affascinante storia di Arthas, Jaina, Illidan, Thrall e del pianeta di Azeroth. Ed è qui che risiede il primo, grande errore di Blizzard: aver presentato un titolo con determinate caratteristiche purtroppo assenti nel prodotto finale. La Casa di Irvine promise un completo rifacimento di tutti gli intermezzi della campagna, abbandonando la formula pressoché statica dell'originale per lasciare spazio a una serie di dialoghi ben più dinamici e con un taglio registico di stampo cinematografico. Addirittura il gioco venne svelato mostrando un nuovo video introduttivo della celebre epurazione di Stratholme, filmato che nel prodotto finale non esiste. Ma non è tutto. Questa nuova versione di Warcraft 3 è priva di alcune feature che fecero la fortuna del titolo originale. Per esempio mancano le campagne personalizzate, al momento non è presente un sistema di ranking per i match online, sono assenti persino le opzioni di filtraggio avanzate per il matchmaking. E la cosa più grave sapete qual è? La versione rimasterizzata deve essere compatibile con quella originale per permettere agli acquirenti di Warcraft 3 Reforged di giocare online anche con chi è sprovvisto della remaster. Fin qui tutto ok, anzi, si tratterebbe persino di un'inizia-

> QUESTA NUOVA VERSIONE DI WARCRAFT III È PRIVA DI ALCUNE FEATURE CHE FECERO LA FORTUNA DEL TITOLO ORIGINALE

Sviluppatore / Publisher Blizzard Entertainment / Blizzard Entertainment
Prezzo 29,99 €
Localizzazione Completa
Multiplayer Online

PEGI 12+
Configurazione di prova Intel i5 3,5GHz, 8 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 970

Com'è, come gira Per la maggior parte del tempo, Warcraft III: Reforged gira magnificamente al livello massimo di dettaglio e in Full HD, ma ogni tanto si assiste a qualche calo di prestazioni all'apparenza casuale, difficilmente legato alla configurazione in firma.

SUL VERSANTE DEL COMPARTO TECNICO, E DUNQUE DEL RIFACIMENTO GRAFICO IN SENSO STRETTO, LA REMASTER SI PRESENTA IN MANIERA PIUTTOSTO FIACCA

Nelle schermaglie la situazione si fa spesso caotica, ma basta mantenere il sangue freddo per uscirne vincitori.

Tra le novità della remaster troviamo la nuova localizzazione per i troll, che ora parlano in napoletano.

tiva lodevole per non frammentare la community. Peccato che Blizzard abbia contestualmente diffuso una patch per la versione originale in modo da realizzare la suddetta compatibilità, e che tale update impone tutte le limitazioni citate poc'anzi anche a chi non ha acquistato l'ultima incarnazione, di fatto castrando a posteriori un titolo di diciotto anni fa senza alcuna possibilità di tornare indietro...

LA TEMPESTA PERFETTA

Al di là di queste assurdità, ciò che resta è un ottimo strategico in tempo reale. Questo non potrebbe mai cambiare, a meno che Blizzard non decidesse di auto-sabotarsi ulteriormente e distruggere uno dei migliori RTS sulla piazza, a quasi venti anni dalla sua pubblicazione originale. Ed è solamente per questo motivo che il voto in calce a questa recensione supera la sufficienza. Warcraft 3 era e rimane un'opera videoludica straordinaria, nonostante il modo con cui la Casa di Irvine ha trattato questa versione remasterizzata, e di riflesso i suoi fan, sia senz'altro da biasimare. Questo anche perché sul versante del comparto tecnico, e dunque del rifacimento grafico in senso stretto, la remaster si presenta in maniera piuttosto fiacca. I modelli poligonali delle unità sono stati rivisti e le animazioni aggiornate, ma le texture dei terreni e degli edifici appaiono slavate, mentre la saturazione della palette cromatica è stata ritoccata rendendo preferibile quella del gioco primigenio. Un esempio su tutti a riguardo: il verde dell'erba – e della vegetazione in generale – adesso è talmente acceso da risultare altamente innaturale, laddove quello dell'originale rendeva il tutto più realistico. Qualche criticità anche nella stabilità del codice di gioco. Rispetto ai problemi segnalati in rete devo ammettere di non aver trovato la situazione tanto drammatica quanto quella tratteggiata dalla community; ciononostante va detto che ogni tanto ho assistito a crash e diversi rallentamenti nella campagna single player, mentre il netcode durante le schermaglie online non è sempre stato ottimale, risultando a volte instabile. Alla luce di tutto questo, e senza nemmeno tanti giri di parole, Warcraft 3 Reforged è esattamente quello che sembra: un'operazione di restyling estremamente svogliata portata a termine al solo fine di spremere il franchise in attesa di un quarto capitolo che, con buona probabilità, non vedrà mai la luce del sole. Inutile dire che un titolo così importante avrebbe meritato un trattamento decisamente diverso.

Ebbene sì, sono sempre stato un giocatore di Non Morti.

PRO
- Rimane uno dei migliori RTS sulla piazza
- La storia è sempre affascinante

CONTRO
- Rimasterizzazione pigra, non rispettosa della community
- Mancano troppe feature

VOTO [67]

MONSTER ENERGY SUPERCROSS 3

RHYTHM RACING

TGM BRONZE AWARD

Il Supercross di Milestone giunge al pieno della maturazione sportiva con un capitolo completo, denso e divertentissimo, soprattutto se guidato nel modo meno simulativo

di **Stefano "Lynch" Calzati**

C'è un'essenza musicale nell'affrontare i mille dossi del campionato Supercross a stelle e strisce. Sono come un'onda sonora che diffonde nell'aria le urla di guerra dei quattro tempi, l'esultanza dei redneck sugli spalti, come se la moto fosse uno strumento melodioso a benzina da suonare modulando l'angolazione del polso . I tracciati cominciano ad essere memorizzati per battiti piuttosto che in intertempi, il racing smette di essere semplicemente una gara per il primo posto e diventa una danza, un rito propiziatorio per la classifica generale, un palco di fango in contrasto con l'eleganza e la pulizia del bravo crossista, quello talmente leggiadro da arrivare a fine campionato usando un solo paio di ammortizzatori.

WHEN YOU SAY "JUMP" I SAY "HOW HIGH?"

Non è certo un mistero che il Supercross faccia dei salti la sua ragion d'essere, una disciplina motoristica che è tutta spettacolo in stadi giganteschi, dove la moto passa metà del tempo a mangiare ghiaia e l'altra a librarsi in volo come una divinità pagana. È tutto molto più compassato che in MXGP, dove i tracciati seguono per lo più la geografia naturale, più complessi, vari e ad ampio respiro, terreni perfetti per lanciare i cavalli delle moto al galoppo.

> I TRACCIATI COMINCIANO AD ESSERE MEMORIZZATI IN BATTITI PIUTTOSTO CHE IN INTERTEMPI, COME SE SI AVESSE DAVANTI UNO SPARTITO

Qui conta più che mai prendere dossi e rampe alla velocità giusta, sfruttando le paraboliche per prepararsi al salto e gli scrub per passare meno tempo possibile in aria. La fisica quindi, in Monster Energy Supercross 3 è ancor più fondamentale che nel cugino MXGP, il quale presta il motore dell'edizione 2019 a questo terzo capitolo, facendo sorgere qualche problema in più rispetto a un anno fa. Se si decide di mettere le ruote nel fango con la fisica settata su "avanzata", sorgono tutta una serie di problematiche di set up, come se si guidasse una moto molto più adatta al mondiale motocross che ad affrontare tracciati geometrici tirati su con le ruspe. Ci si sente molleggiati come un Celentano d'annata, instabili, in netta difficoltà nell'uscita di

Sviluppatore / Publisher
Prezzo
Localizzazione
Multiplayer
PEGI
Configurazione di prova
Com'è, come gira

curva e nella preparazione dei salti, sballando poi tutto il flow, stonando, come se i dossi fossero onde di un mare in burrasca. Si ha la sensazione che la risposta fisica a certe sollecitazioni sia eccessiva, si fatica a domarla, a capirla. È una cosa che non avrei mai detto né nella recensione del secondo capitolo, un anno fa, né in quella di MXGP 2019, ma per godere al meglio di questo Supercross 3 i consigli sono due: fisica "standard" e peso del pilota "manuale" da gestire con l'analogico destro. È così che tutti i difetti si appiattiscono (anche se certe reazioni "gommose" restano), la personalità esce fuori e l'adrenalina comincia a montare. Ci si può abbandonare al ritmo, dedicandosi più a concatenare salti, studiare gli atterraggi al millimetro, intraversare il posteriore nei tornanti, piuttosto che preoccuparsi di tenere la moto sul tracciato. Con qualche tacca di simulazione in meno l'opera sboccia, si adatta perfettamente all'esuberanza dello sport, all'anima arcade che prevedere addirittura un contatore del punteggio che esalti ogni eroica manovra. In tal modo diventa veramente l'Excitebike dei giorni nostri, un racing promiscuo contro un'IA nata per vincere e approfittare di ogni errore, non molto sagace ma spietata. Flow aid sempre attivo per avere una traccia della giusta postura da tenere in aria (migliorato il controllo in queste fasi rispetto allo scorso anno),

Sguazzare nel fango è sempre la più grande delle godurie per un crossista, inutile negarlo.

Nell'ammucchiata delle partenze non è raro vedere piloti disarcionati e bandiere gialle sventolare.

CON QUALCHE TACCA DI SIMULAZIONE IN MENO L'OPERA SBOCCIA, SI ADATTA PERFETTAMENTE ALL'ESUBERANZA DELLO SPORT

Monster Energy Supercross 3 comincia a farsi leggere come uno spartito, diventando un assolo di Kirk Hammett, qualcosa di estremamente rock (nonostante una selezione musicale piuttosto variegata in sottofondo), aggressivo, sporco. Uno dei giochi di guida più divertenti sul mercato, con nuove modalità che intensificano il piacere di guida: carriera, a partire dalla 250 fino alla classe regina 450, time attack, il compound liberamente esplorabile che è un classico del motocross Milestone da qualche anno e, novità, una modalità sfida studiata ad hoc per glorificare le singole manovre. Scrub, holeshot, gare contro il tempo con cancelli da attraversare per guadagnare punti, contest di sorpasso e di salto. Tanti contenuti, tanti chilometri, tanto fango.

SCOCCA SCINTILLANTE

Tecnicamente poi il titolo splende di luce propria, con Milestone che ha finalmente trovato un livello di pulizia (al netto dell'accumulo dinamico di fango e polvere su moto e pilota, una goduria) e dettaglio dell'immagine di alto profilo. Dagli stadi all'illuminazione, dalle pozzanghere alle animazioni, passando per tutti gli elementi di contorno, come commissari di gara, pubblico e giochi pirotecnici vari. L'atmosfera che si respira è quella della festa, prima ancora che della competizione. La fluidità è poi sempre sull'attenti anche nella ressa delle partenze e nelle fasi più concitate della gara. Ottimi come sempre i modelli dei bolidi, sia nella resa dei materiali sia nel movimento dei vari componenti, così come le animazioni del pilota, belle teatrali e morbide. È in generale un bel titolo da vedere in movimento, forse il migliore di Milestone in assoluto, intenso, cinetico e spassoso come lo spirito della competizione che vuole simulare.

PRO

+
+
+

CONTRO

−
−

VOTO [81]

BOOKBOUND BRIGADE

METROIDVANIA LETTERARIO

Che cosa hanno in comune Re Artù, Nikola Tesla, Robin Hood e la Regina Vittoria? Sono alcuni dei protagonisti di un sorprendente "Metroidvania" tutto italiano.

di **Paolo "Paolone" Besser**

TOM COLD AWARD

Immaginate cosa potrebbe accadere se, un bel giorno, la timeline della storia e della letteratura dovesse sfilacciarsi e, improvvisamente, tutti i personaggi che conosciamo – eroi, artisti, inventori, ma anche inventati – si ritrovassero privi del loro background, mescolati in un'epoca che non è la loro, costretti a vivere una vita differente... Ebbene, il presupposto del gioco di Digital Tales è proprio questo: nascosta in qualche remoto angolo della Terra, c'è un'enorme biblioteca che conserva un tomo davvero particolare, il Libro dei Libri (detto amorevolmente Bob, dall'inglese Book of Books). Il volume conserva, tra i suoi contenuti amorevolmente rilegati, tutte le pagine dei libri pubblicati dall'uomo nei secoli della sua esistenza e, lui solo, tiene le fila della storia e della letteratura, conservando le gesta dei personaggi più famosi: da Giulio Cesare a Re Artù, da Giovanna d'Arco a Leonardo da Vinci, dal Corsaro Nero a Robin Hood. Ma questo immutabile equilibrio è stato spezzato, e le pagine del Libro si sono sparse dappertutto, cambiando improvvisamente il destino e la personalità dei personaggi storici, mettendo a rischio il continuum spazio-temporale, l'universo e cose così. Solo una compagnia di eroi potrà cercare le pagine mancanti, rimettere tutto a posto: manco a dirlo, a guidare la "brigata rilegata" ci saremo noi, improvvisamente promossi da studenti svogliati a custodi del sapere!

RESTARE IMPRIGIONATI NELLA SPASSOSA DISTOPIA DI BOOKBOUND BRIGADE È FACILE, MA USCIRNE È MOLTO, MOLTO DIFFICILE

TUTTI INSIEME APPASSIONATAMENTE

Bookbound Brigade è un gioco a piattaforme decisamente particolare, per ambientazioni e dinamiche. La nostra compagnia di eroi (formata inizialmente da Re Artù, Dracula, Robin Hood, Monkey e Dorothy del Mago di Oz) si muove tutta insieme

Sviluppatore / Publisher
Prezzo
Localizzazione
Multiplayer
PEGI

Configurazione di prova

Com'è, come gira

in formazione, affrontando salti, dirupi, macchinari da attivare e nemici da colpire. I personaggi non si separano mai, ma possono modificare il loro assetto mettendosi tutti in fila, incolonnandosi l'uno sulle spalle dell'altro, oppure trasformandosi in una ruota capace di schizzare "à la Sonic" e di coprire in un attimo grandi distanze. Ognuna di queste tre opzioni comporta vantaggi e svantaggi rispetto alla condizione standard, in cui il gruppo è organizzato in due file sovrapposte: la fila orizzontale permette di attraversare i cunicoli più stretti, mentre quella verticale consente di eseguire salti molto più precisi e attivare meccanismi posti in alto, sebbene con una minore velocità di movimento. Ogni eroe ha dei poteri particolari e delle abilità da affinare ma, per accedere a queste ultime, occorre raccogliere un certo numero di pagine di Bob, il che significa implicitamente distruggere le solite casse sparse in giro e uccidere una grande quantità di nemici, come unici modi per ottenerle. Per sbloccare i poteri degli eroi basta trovare qualcuno in grado di insegnarglieli, vale a dire raggiungere uno dei 50 NPC presenti nel gioco e parlare con lui. Alcuni di loro si aggiungeranno al party, offrendo in dote le loro capacità.

I boss sono veri boss, c'è poco da aggiungere!

SUPEREROI IN STILE 'ROLLINGZ'

Il mondo di Bookbound Brigade è disegnato con uno stile personalissimo e originale, che trasmette carisma e buon umore. I personaggi sono piccoli e super-deformed, con testoni enormi e movimenti buffissimi. Inoltre, si esprimono con versi strani: una soluzione che ne aumenta la vis comica e, contemporaneamente, permette di risparmiare tanti soldi sul doppiaggio. Il piccolo team (circa 15 persone) che sta dietro alla sua realizzazione si è impegnato su tutti i fronti, soprattutto sul level design e, in tre anni di duro lavoro, ha portato a casa un Metroidvania di pregevolissima fattura, difficile come vuole il genere, complesso nella sua globalità ma anche semplice da gestire, con tutti i comandi essenziali a portata di polpastrelli. Restare imprigionati nella sua spassosa distopia è facile, ma uscirne è molto, molto difficile: gli sceneggiatori si sono addirittura inventati una "vita alternativa" per ciascuno degli oltre 50 personaggi che si incontrano strada facendo! Ovviamente sul sistema di prova ha funzionato egregiamente, ma abbiamo voluto testarlo anche su una configurazione meno prestante, un ultrabook molto più "executive" di cinque anni fa, basato su Core i5 4200 con grafica integrata, e non ha dato nessun problema, eccezion fatta per dei vistosi, ma ininfluenti scatti durante il video di presentazione. In parole molto povere, proprio come i libri da cui trae ispirazione, il gioco di Digital Tales può diventare un eccezionale compagno di viaggio, con cui trastullarsi sul treno o su altri mezzi di trasporto. E le qualità non finiscono qui, visto che è anche piuttosto lungo: fin dall'inizio noterete cunicoli e piattaforme che in prima battuta non potreste mai attraversare o raggiungere, semplicemente perché servono formazioni o abilità da sbloccare più avanti. Ma, grazie alla sua struttura, Bookbound Brigade ci permette sempre di tornare indietro ed, eventualmente, affrontare anche le difficoltà che ci siamo lasciati indietro.

BOOKBOUND BRIGADE, PROPRIO COME I LIBRI DA CUI TRAE ISPIRAZIONE, PUÒ DIVENTARE UN ECCEZIONALE COMPAGNO DI VIAGGIO

La biblioteca è il mondo 'centrale' del gioco, che dà accesso a tutti gli altri livelli.

PRO

+
+
+

CONTRO

–

VOTO [90]

THROUGH THE DARKEST OF TIMES

UOMINI COMUNI CONTRO IL NAZISMO

Quella volta che un panettiere, un commercialista e un insegnante sfidarono il III Reich

di Emanuele "Triqui" Feronato

"Il 30 gennaio 1933, il presidente Paul von Hindenburg nominò Adolf Hitler Cancelliere della Germania. La stessa notte, tre amici si incontrarono nel retro di un pub di Berlino, e si impegnarono a resistere a ciò che stava per accadere. Questa è la loro storia." Inizia così Through the Darkest of Times, il dramma strategico di Paintbucket che ci mette nei panni di un semplice cittadino che si ribella al nazismo.

> IL DRAMMA STRATEGICO DI PAINTBUCKET CI METTE NEI PANNI DI UN SEMPLICE CITTADINO CHE SI RIBELLA AL NAZISMO

L'EROE DELLA PORTA ACCANTO

Fin dalla creazione del personaggio è evidente che non impersoniamo certo un supereroe: lasciamo Captain America agli Avengers, e caliamoci nei panni di un operaio anarchico, un insegnante comunista o un dottore liberale. Il gioco si snoda attraverso quattro capitoli, ambientati dal 1933 al 1945, ognuno dei quali composto da 20 turni. Il nostro intrepido commercialista non sarà solo, ma male accompagnato da altre quattro persone, anche loro non esattamente nonni di Rambo. Per godere al meglio la drammaticità della storia, consiglio la Resistance Mode, che non permette di salvare la partita.

UNA FARFALLA BATTE LE ALI A BERLINO... E BASTA

La storia è già scritta, quindi non aspettiamoci di rovesciare la dittatura o qualsiasi forma di lieto fine: le leggi razziali, la guerra, i campi di sterminio sono inevitabili, fino alla resa incondizionata della Germania – no, non sto spoilerando, è scritto sui libri – e il nostro compito è solo quello di diventare una piccola spina nel fianco del mostro. Passeremo la maggior parte del tempo sulla mappa di Berlino decidendo come muovere la nostra armata Brancaleone: ciascun eroe ha sue caratteristiche che lo rendono perfetto in certe situazioni e addirittura dannoso in altre. Un avvocato con forte empatia e grande capacità di propaganda convincerà senza problemi gli operai di una fabbrica di armi a scioperare, ma non sarà d'aiuto in missioni di guerriglia. I Nazisti non stanno di certo a guardare e aumenteranno i controlli nei quartieri teatro delle nostre operazioni, minando la nostra possibilità di successo. Il fallimento, oltre alla perdita di un turno prezioso, ha come conseguenze l'arresto, il ferimento o la morte degli eroi coinvolti. Bisogna inoltre tenere alto il morale del gruppo organizzando eventi, far andare tutti d'accordo nonostante idee politiche diverse, gestire situazioni impreviste – la scoperta che un membro del gruppo ha un fratello nelle SS, ad esempio – e farsi amici dei personaggi chiave di Berlino che ci aiuteranno nelle situazioni critiche.

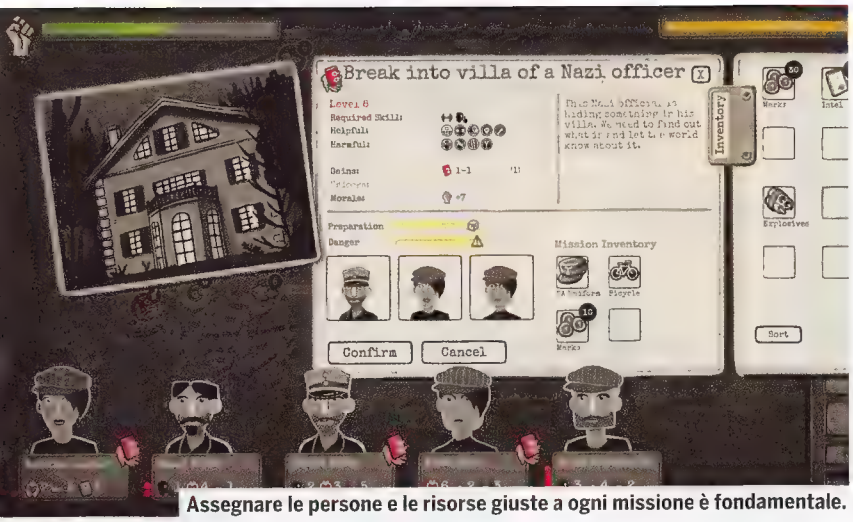
TI RACCONTO UNA STORIA, DO YOU SPEAK ENGLISH?

Alla fase strategica si alternano sezioni narrative che ripercorrono eventi storici come l'incendio del Reichstag,

Sviluppatore / Publisher Paintbucket Games / HandyGames
Prezzo 14,99 €
Localizzazione Assente (Testi in inglese)

Multiplayer Assente
PEGI N.D.
Configurazione di prova i7@2,7 Ghz, RAM 8 GB, GeForce GTX 1050

Com'è, come gira
Con l'hardware del notebook Asus Vivobook Pro 17 gira senza alcun problema, con un paio di sistemi anche più "antichi" non abbiamo notato qualche piccolo rallentamento se giocato in finestra.



Assegnare le persone e le risorse giuste a ogni missione è fondamentale.

l'organizzazione delle Olimpiadi e alcune storie parallele. Questa è la parte più interessante di Through the Darkest of Times, dove gli orrori di quel periodo sono descritti con il solo utilizzo di testi e immagini dallo stile molto particolare, mai esplicito ma estremamente efficace. Sicuramente d'atmosfera, a patto di conoscere l'inglese. C'è infatti molto da leggere, e non è prevista la localizzazione. Dimenticate quest del tipo "uccidi tre ragni in cantina": qui siamo prossimi a un racconto interattivo, con azioni e risposte multiple, e mi sono pure dovuto munire di Wikipedia per capire chi fosse uno dei personaggi, una volta intuito che non si trattava di un NPC dal nome casuale. No, non ho cercato "Hitler".

SONO IL LEADER DELLA RESISTENZA: FACCIO COSE, VEDO GENTE

La struttura di gioco e l'assenza di colpi di scena rendono l'azione ripetitiva già dopo un paio d'ore. Le missioni sono sempre le stesse: trovare persone che ci supportano, raccogliere soldi, comprare o rubare vari oggetti che serviranno a portare a termine compiti che ci permetteranno di trovare più persone che ci supportano, raccogliere più soldi e così via. Ad un certo punto mi è venuto in mente che avrei potuto uccidere i Nazisti annoiandoli a morte. Ho terminato l'ultimo capitolo prestando più attenzione alle sezioni narrative che alle missioni vere e proprie, ma alla fine mi sono divertito, a tratti emozionato, tanto da completare i quattro i capitoli per due volte. Considerato che ogni capitolo richiede circa un'ora e mezza, il gioco per le prime dieci ore funziona, poi la curva di interesse scende in picchiata come i Kamikaze giapponesi. Non viene assegnato un punteggio finale, perché nello spirito del gioco non si vince, semplicemente si cerca di sopravvivere. Questa, tuttavia, è stata la mazzata finale sulla rigiocabilità.

CHE NARRAZIONE E CHE FOTOGRAFIA!

L'atmosfera è cupa, merito del particolare stile con il quale sono disegnati sia i personaggi che le schermate di narrazione, interamente in tonalità seppia con l'eccezione del rosso accesso delle bandiere naziste. Una specie di Sin City al dagherrotipo. Accompagnano delle musiche strumentali tipiche dell'epoca, che sembrano uscire da un vecchio grammofono, ma dopo un po' apriremo Spotify... L'interfaccia grafica è essenziale al punto che ricorda i giochi Flash di qualche anno fa, ma la parte del leone la fa la narrazione. Sotto questo punto di vista il gioco è un'emozionante e ricca lezione di storia, capace di farci immedesimare nei personaggi che incontriamo. Viene però premiato un atteggiamento un po' troppo spavaldo: non sono sicuro che in piena ascesa del nazismo si potesse mandare impunemente a quel paese un drappello di guardie. Se vi piacciono i temi adulti, Through the Darkest of Times potrebbe trovare spazio accanto a This War of Mine e That Dragon, Cancer, a patto che sappiate giocare un po' di ruolo, nel senso proprio dell'immedesimazione: se al posto di Resistenza e Nazisti ci fossero stati umani e orchi, sarebbe stato un instant uninstall. Ma è proprio questo il merito di Paintbucket, l'aver cucito una forte storia attorno a un semplice gameplay.

DOPO LA RESISTENZA

TDT, in definitiva, è un gioco che vale la pena provare se siete disposti a perdonare un gameplay un po' lento e ripetitivo in favore di una lezione di storia emozionante e dettagliatissima. Chi preferisce sbarazzarsi dei Nazisti con la BFG 9000 farebbe bene a guardare altrove. else.

HO DOVUTO RICORRERE A WIKIPEDIA PER SCOPRIRE L'IDENTITÀ DI ALCUNI PERSONAGGI. NO, NON HO CERCATO "HITLER"

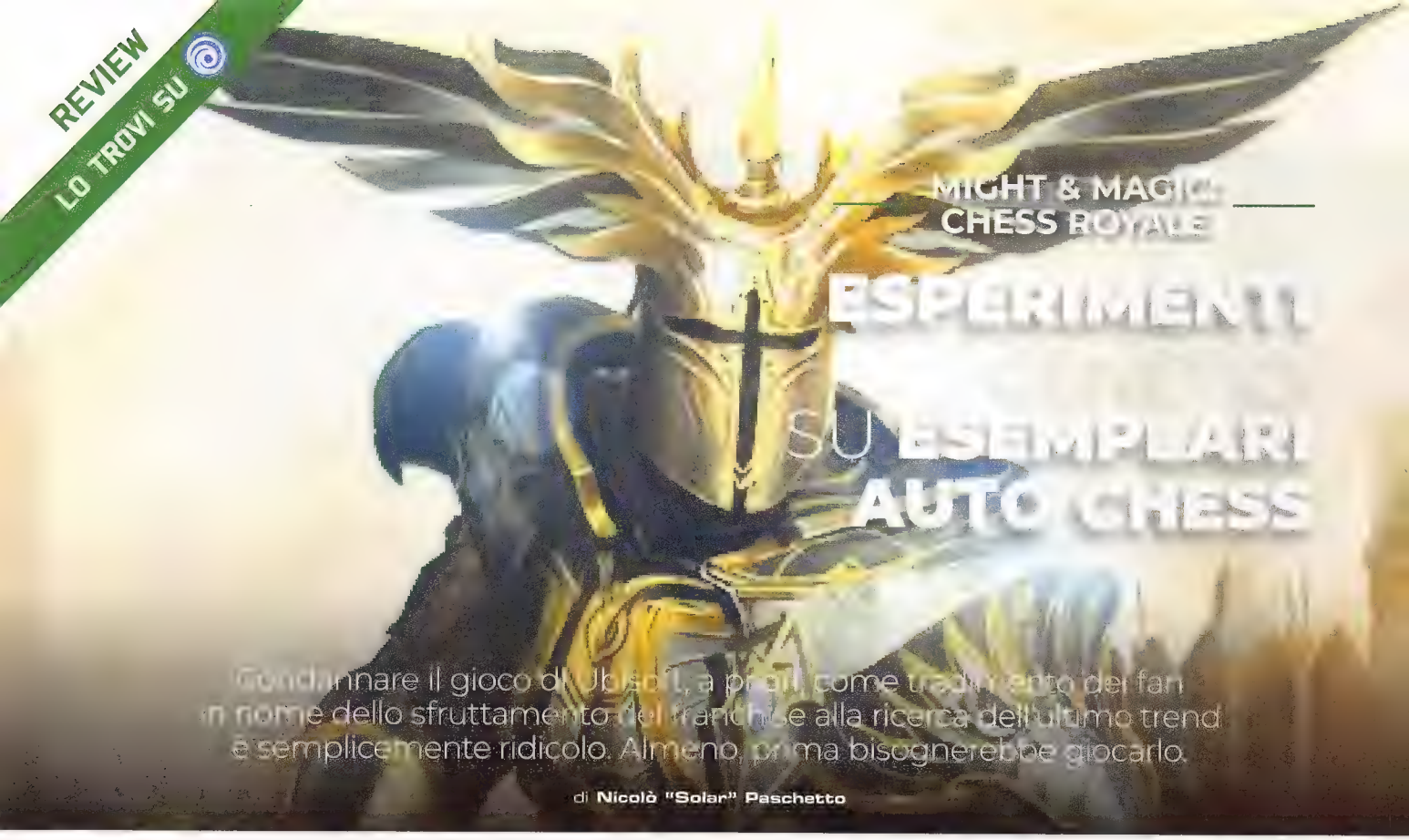
La sezione narrativa prevede molto testo non localizzato.

PRO
- Facile e immediato
- Narrazione eccellente
- Una lezione di storia gradevole

CONTRO
- Ripetitività delle azioni
- Scarsa rigiocabilità

VOTO [75]

REVIEW
LO TROVI SU



MIGHT & MAGIC: CHESS ROYALE

ESPERIMENTI SU ESEMPLARI AUTO CHESS

Condannare il gioco di Ubisoft, a priori come tradimento dei fan in nome dello sfruttamento del franchise alla ricerca dell'ultimo trend è semplicemente ridicolo. Almeno, prima bisognerebbe giocarlo.

di **Nicolò "Solar" Paschetto**

Anche i franchise più importanti subiscono mutazioni importanti: rimanendo in casa Ubisoft, di recente abbiamo visto un riuscito avvicinamento a dinamiche GdR da parte di Assassin's Creed. Non mancano neanche esempi di spin-off dai grandi risultati (vedi Gwent e Thronebreaker di CD Projekt RED). Dunque, con la mente libera da pregiudizi, abbiamo provato per voi questo auto chess basato su un altro celebre marchio.

THE CLONE WARS

Might & Magic: Chess Royale si cala in pieno nei canoni del genere (di cui vi avevamo parlato, l'estate scorsa, in uno speciale che trovate sul nostro bel sito): le partite si svolgono attraverso una successione di scontri 1vs1 in cui scegliamo i nostri eroi da un insieme casuale per poi farli combattere in maniera automatica, in base alle loro caratteristiche. Ogni personaggio appartiene a una classe (tank, healer, DPS etc.) e a una fazione, ciascuna delle quali offre sinergie durante le battaglie: per esempio, avere più tank in contemporanea aumenta la difesa complessiva, e se usiamo quattro guerrieri della fazione Haven, essi continueranno a combattere qualche secondo anche dopo aver subito danni fatali. Fin qui, come dicevo, niente di nuovo, e anche il sistema economico per l'acquisizione di eroi ed esperienza sembra preso pari pari da Dota Underlords e simili. C'è dunque qualcosa di originale nel titolo Ubisoft? Ma certo! Come si deduce dal titolo, ci troviamo di fronte a un tentativo di ibridazione con l'altro trend per eccellenza di questi ultimi anni: i battle royale. Da qui vengono infatti i cento giocatori che si sfidano in ogni partita, ma c'è dell'altro. Tradizionalmente, in un auto chess ogni giocatore parte con una quantità di punti vita predefinita che viene ridotta in base a quanti eroi nemici sopravvivono nelle battaglie che perde. Qui invece tale aspetto viene snellito e semplificato: si inizia con tre vite e ogni sconfitta ne toglie una. Al terzo strike, fuori. Altre decisioni di design puntano a velocizzare i tempi, come l'assenza dei turni iniziali e intermedi contro i Creep, e più in generale l'accorciamento dei tempi morti tra uno scontro e l'altro. Ne consegue un ritmo frenetico che lascia poco spazio a dubbi o indecisioni su come far progredire la propria squadra. Ogni fase delle partite presenta poi domande diverse cui trovare una risposta in fretta: nei turni iniziali bisogna puntare sulla formazione più efficiente con gli eroi messi a disposizione dall'algoritmo randomico. Un healer basterà? Meglio un assassino per aggirare le linee nemiche o un mago per colpire duro l'avversario? Nelle fasi più avanzate assume anche importanza la scelta di incantesimi, che si ac-

> GLI EROI SONO APPESANTITI DA UN MANTELLO DI GENERALISMO E MANCANZA DI PERSONALITÀ

Sviluppatore / Publisher Ubisoft / Ubisoft
Prezzo Free to play
Localizzazione Assente (testi in inglese)
Multiplayer Competitivo Online

PEGI 7+
Configurazione di prova Intel i7-7700k (4.2GHz), Geforce GTX 1080 8GB, 8GB RAM

Com'è, come gira Nessun problema per il mio Rudi (descritto in configurazione) per gestire questo titolo. Sulla scacchiera si susseguono qualche gioco di luce, ma il tutto è chiaramente pensato per girare su una vasta gamma di PC, oltre che su smartphone.

E LE MICROTRANSAZIONI? NON PERVENUTE

Signore e signori venghino! Eroi scontatissimi solo per voi!

Un po' di shopping al volo in pieno stile millennial.

quisiscono con la stessa moneta utilizzata per gli eroi e applicano effetti sia offensivi che difensivi agli scontri.

A NEW HOPE

Il marketing di questo titolo ha puntato sulla velocità con cui si vince o si perde ogni partita, il che è in effetti il punto di forza più rilevante del gioco. Si tratta del principale elemento di differenziazione rispetto alle valide alternative sul mercato, anche se va detto che i dieci minuti per partita che vengono pubblicizzati non corrispondono a realtà. Voglio dire, se si finisce tra gli sconfitti dei primi cinquanta giocatori, allora sì, è un tempo che ha senso; ma, in quanto nostri lettori, so che non avrete problemi a finire spesso e volentieri tra i top 20 o anche più su, per cui sappiate che ci vorranno almeno altri cinque minuti. Ciò non toglie che si tratti di partite molto tese in cui ogni battaglia si vive con grande intensità, visto che ci si possono permettere pochissimi passi falsi. In tal senso, trovo sia un peccato che gli sviluppatori non abbiano seguito fino in fondo la filosofia battle royale, dando a ciascuno dei cento partecipanti un'unica vita; a quel punto si sarebbe davvero trattato di partite al fulmicotone da vivere con il cuore in gola dal primo all'ultimo secondo. Sarebbe stata una scelta radicale che avrebbe richiesto molto coraggio da parte di Ubisoft, ma avrebbe potuto mettere questo titolo su un piano a sé stante rispetto alla competizione, tra l'altro in linea con i tempi di gioco frammentati di chi gioca su dispositivi mobile. Dall'universo di Might & Magic il gioco prende spunto per la rappresentazione stilistica dei suoi protagonisti: quel high fantasy in cui i paladini sfoggiano armature immacolate come il loro onore e nemmeno le idre dalle molteplici teste di serpente sono poi tanto viscide e raccapriccianti. A parte ciò, o forse proprio per questo motivo, tutti gli eroi finiscono appesantiti da un mantello di generalismo e mancanza di personalità. Venendo direttamente dalla tradizione fantasy più popolare, i lottatori sono privi di quel carattere unico che ci porterebbe ad affezionarci a loro e ad ed esaltarci per le loro gesta, come invece accade nel più ispirato Teamfight Tactics, ambientato nell'universo narrativo di League of Legends. A condizionare il numeretto del giudizio finale c'è anche l'unica modalità di gioco, che di fatto limita la varietà complessiva a un unico tipo di partita, ma per gli appassionati di auto chess non sarà un problema. Anche questo è un aspetto comune al genere videoludico d'appartenenza, e deriva dalla sua giovinezza e dalla predisposizione mobile, ma per conto mio non vedo l'ora che qualcuno tiri fuori qualche modalità che sperimenti un po' e aumenti l'offerta fornita ai giocatori. Giudizio sospeso, invece, sulle microtransazioni, ancora non attive nella versione di prova e anche all'uscita del gioco; siamo stati avvertiti, però, della forte possibilità che le stesse siano inserite in futuri update, speriamo solo a carattere estetico...

Piovono saette. E fanno male.

PRO
- Parziale ibridazione con i battle royale...
- Auto chess solido
- Ritmo sostenuto

CONTRO
- ...lasciata purtroppo a metà
- Poche innovazioni nel gameplay di base
- Eroi non proprio memorabili

VOTO [78]

REVIEW

LO TROVI SU GOG.COM

THE DARK CRYSTAL: AGE OF RESISTANCE TACTICS

RIBELLIONE FATATA

Uno strategico che porta le avventure dei Gelfling impegnati a combattere la tirannia degli Skeksis dal piccolo schermo ai nostri monitor.

di **Daniele "Alteridan" Dolce**

Ammetto di non avere molta dimestichezza con il franchise di The Dark Crystal. Vidi molto tempo fa il film omonimo degli anni Ottanta ma non sapevo che Netflix ne avesse acquisito i diritti per la creazione di un prequel sotto forma di serie TV. Uno show televisivo intitolato proprio come questo videogioco sviluppato da BonusXP, studio indipendente texano che già in passato ha collaborato con il colosso dello streaming per la realizzazione di tie-in videoludici legati alle serie Netflix (come il recente e valido Stranger Things 3: The Game, recensito su queste pagine). Non sapevo nemmeno che The Dark Crystal fosse così popolare da essere diventato negli anni un vero e proprio fenomeno di culto, principalmente nei paesi anglosassoni. Un fenomeno che ha dato vita a diversi romanzi e, ovviamente, alla solita vagonata di merchandising correlato.

LA RESISTENZA

Visto che The Dark Crystal: Age of Resistance Tactics è direttamente legato alla serie TV, il videogioco narra le vicende di un gruppo di creature fatate che ricordano dei folletti – i Gelfling – dominate da tiranni con sembianze di "avvoltoi-rettiliani antropomorfi", appartenenti alla razza degli Skeksis. Tali bieche creature mantengono il controllo di tutte le terre magiche di Thra, schiavizzandone la popolazione per i loro fini oscuri e malvagi. Come facilmente intuibile dal titolo dell'opera, questo videogioco di ruolo a sfondo tattico ci vede impegnati a mettere in piedi una piccola cellula di resistenza per liberare il continente, e così i Gelfling, dall'oppressione dispotica di questi uccellacci malefici. Per farlo bisogna prima di tutto riunire i sette clan di Thra sotto un unico stendardo, convincendo la popolazione a ribellarsi ai tiranni attraverso apposite missioni volte a conquistarne la fiducia, per poi affrontare direttamente i leader degli Skeksis e sbarazzarsi una volta per tutte di loro. Tutto ciò avviene lungo una campagna che prosegue in maniera più o meno lineare, attraverso una cinquantina di scenari di difficoltà sulla carta crescente che via via compaiono sulla mappa del continente, permettendoci di scegliere l'ordine con i quali affrontarli e lanciarci nella mischia, con la consapevolezza che bisognerà completare tutti i compiti proposti prima di portare a termine il gioco. Le stesse missioni presentano gli obiettivi più disparati e non si limitano soltanto a farci eliminare tutti i nemici sullo schermo. Da notare che la stragrande maggioranza degli scenari non include alcun fattore di casualità nella struttura del livello o nella quantità e

> BONUSXP HA GETTATO FONDAMENTA SOLIDE, SULLE QUALI HA COSTRUITO UN GAMEPLAY TUTTO SOMMATO SUPERFICIALE

Sviluppatore / Publisher BonusXP / En Masse Entertainment
Prezzo 16,79 €
Localizzazione Testi
Multiplayer Assente

PEGI 12+
Configurazione di prova Intel i5 3,5GHz, 8 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 970

Com'è, come gira
Ci troviamo al cospetto di un gioco estremamente leggero e scalabile, capace di girare al massimo del dettaglio sulla mia configurazione: le opzioni grafiche, tuttavia, sono piuttosto limitate e la resa visiva nel suo complesso non è poi questo granché.

LA STRAGRANDE MAGGIORANZA DEGLI SCENARI NON INCLUDE ALCUN FATTORE DI CASUALITÀ

Ogni mappa include alcuni rischi ambientali: muoversi nelle paludi, per esempio, avvelena sia gli alleati che i nemici.

Le sequenze di intermezzo sono essenzialmente delle vignette che ricordano i fumetti.

qualità dei nemici, eccezion fatta per un limitatissimo numero di missioni che è possibile affrontare più volte per acquisire esperienza e far crescere ulteriormente i membri del party; in questi casi la conformazione della mappa resta invariata, mentre a cambiare saranno solamente gli avversari.

IL LAVORO DEL PARTIGIANO

A proposito di party, in TDC:AoRT abbiamo modo di gestire un gruppo che arriverà a includere ben quattordici personaggi, tutti tratti dall'omonima serie televisiva e ognuno dotato di capacità e tratti distintivi. Da questo punto di vista il lavoro svolto dagli sviluppatori è encomiabile giacché due eroi non saranno mai uguali tra loro, anche se appartenenti alle stesse classi. Ciò è possibile perché l'appartenenza a clan di Gelfling diversi garantisce l'accesso ad abilità differenti. In più, il sistema di professioni permette di specializzare ulteriormente ogni singolo personaggio attribuendogli una classe principale e una secondaria, andando così a modificare le mosse a disposizione e le statistiche di base. Tale impostazione richiama alla mente quella di un grande classico del genere, Final Fantasy Tactics, e in effetti è alquanto palese che gli sviluppatori si siano ispirati al JRPG tattico targato Square, prendendone in prestito molte dinamiche. Il gioco offre quindi un sistema di personalizzazione degli eroi abbastanza sfaccettato, anche se il tutto viene gestito in maniera piuttosto semplicistica. Alla fine le specializzazioni sono sì ben distinte le une dalle altre, ma offrono poche abilità univoche e le combinazioni totali non sono poi tantissime. Ne consegue che la critica più importante che si può muovere al titolo è la mancanza di profondità: BonusXP ha gettato delle fondamenta solide sulle quali ha costruito un gameplay tutto sommato superficiale, sebbene comunque piacevole. In tutto questo non aiuta una difficoltà che anche al livello più elevato rimane piuttosto bassa, senza mai impensierire per davvero l'utente, scelta indirizzata, probabilmente, a mantenere il gioco alla portata di tutti; d'altronde stiamo pur sempre parlando di un tie-in volto a pubblicizzare la recente serie televisiva. In questo senso, devo ammettere che la narrazione di TDC:AoRT è ben curata, motivo per cui l'opera dello studio texano ha acceso in me la curiosità di scoprire questo franchise. Sono certo che nel prossimo futuro darò una chance alla serie Netflix, e quello di attirare (anche) i neofiti era senz'altro uno degli obiettivi degli sviluppatori. Centrato in pieno.

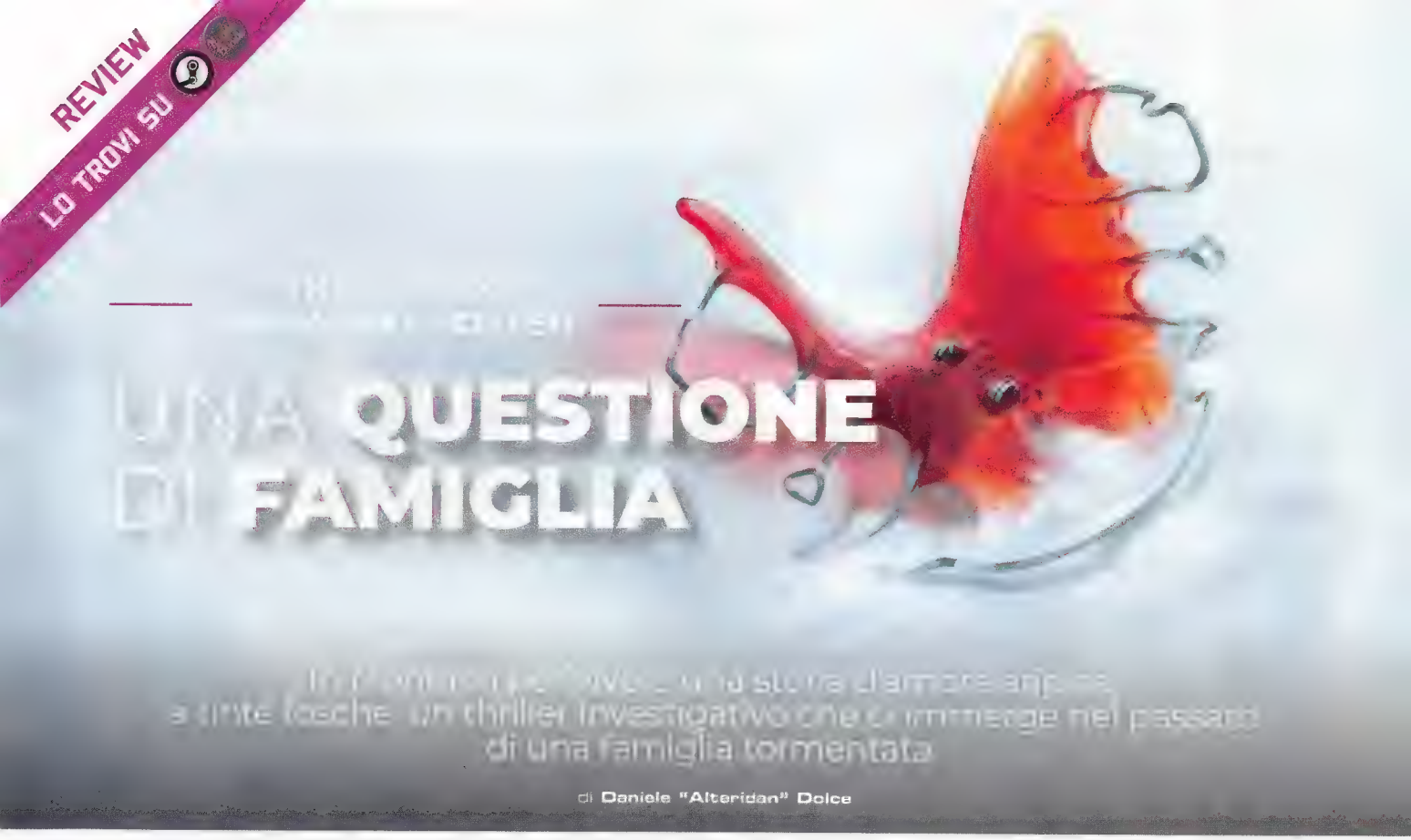
I livelli in cui ci si ritrova a combattere direttamente gli Skeksis sono trattati al pari dei più classici scontri con i boss.

PRO
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

CONTRO
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

VOTO [73]

REVIEW
LO TROVI SU



UNA QUESTIONE DI FAMIGLIA

In Montana per trovare una storia d'amore arrivata a tinte fosche: un thriller investigativo che ci immerge nel passato di una famiglia tormentata

di **Daniele "Alteridan" Dolce**

TGM SILVER AWARD

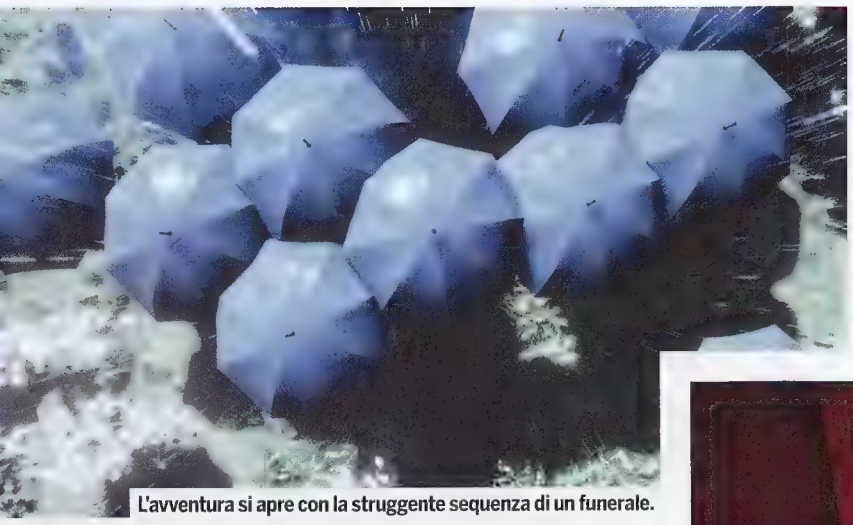
Quella dello studio italiano One-O-One Games è un'avventura narrativa piuttosto peculiare. Non tanto nelle dinamiche ludiche, invero piuttosto semplici e che ricordano titoli del calibro di Gone Home e The Vanishing of Ethan Carter, quanto per le tematiche trattate. The Suicide of Rachel Foster parla di una famiglia distrutta dall'adulterio di un marito e padre, ma soprattutto devastata dal suicidio di una giovane ragazza. Il videogioco del team tricolore è un'operazione a cuore aperto che analizza i danni causati da tutto questo a Nicole, costretta a rivivere le vicende che ne hanno segnato l'adolescenza quando si ritrova a dover vendere l'hotel di famiglia alla morte del papà fedifrago. Un albergo ormai in rovina, un rifugio montano che è stato il teatro del tradimento e in cui sono rinchiusi i fantasmi di un passato che la giovane Nicky dovrà suo malgrado affrontare.

AND I SWEAR I NEVER KNEW, I NEVER KNEW HOW IT COULD BE

Se da un lato il pretesto che dà il via all'avventura è la morte di Leonard, il padre di Nicole, l'intera narrazione verte sul più classico degli escamotage: un'improvvisa tormenta di neve blocca la ragazza nel rifugio montano ormai disabitato, dove un'operazione di routine della durata di poche ore, quale doveva essere la perizia dell'immobile, si trasforma in un soggiorno forzato, una sosta della durata di diversi giorni che ben presto assume le caratteristiche di un viaggio nei ricordi. Un percorso molto particolare, però, dal momento che Nicole si ritroverà a dover fare i conti con l'ingombrante presenza della defunta Rachel Foster, colei che assieme a suo padre fu l'artefice dei tanti problemi di Nicky, nonché dell'inevitabile fallimento del matrimonio tra i suoi genitori. Fortunatamente Nicole non sarà mai da sola in questo pellegrinaggio nel passato. Assieme a lei – e dunque assieme al giocatore – troviamo Irving, un agente della FEMA (l'ente federale statunitense per la gestione delle emergenze) in contatto con Nicky attraverso un prodigio della tecnologia chiamato telefono cellulare. Già, perché The Suicide of Rachel Foster è ambientato agli inizi degli anni Novanta, quando i telefonini non erano ancora poi tanto "ini". L'agente federale accompagnerà la protagonista in ogni singola tappa del suo viaggio, fornendo inizialmente dei semplici suggerimenti su come sopravvivere alla tormenta, dunque aiutandola (e aiutandoci) ad accendere la caldaia dell'albergo o indirizzandola verso la dispensa piena zeppa di fagioli in scatola. Eppure, man mano che si prosegue nell'avventura, e che i giorni passano, il rapporto tra Nicole e Irving cambia progressivamente in una vera e propria ami-

NICOLE SI RITROVERÀ A DOVER FARE I CONTI CON L'INGOMBRANTE PRESENZA DELLA DEFUNTA RACHEL FOSTER

Sviluppatore / Publisher One-O-One Games / Daedalic Entertainment
Prezzo 16,99 €
Localizzazione Testi (audio in inglese)
Multiplayer Assente
PEGI 16+
Configurazione di prova Intel i5 3,5GHz, 8 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 970
Com'è, come gira Con la mia configurazione e dettaglio "Alto" si assiste a qualche calo sporadico di fiammata, ma nulla di [illegible] grave. Da notare che le opzioni avanzate sono inesistenti, dunque bisogna affidarsi ai soli preset grafici predisposti dagli sviluppatori.



L'avventura si apre con la struggente sequenza di un funerale.

cizia, fatta di battutine e complicità reciproca. Va detto che la scrittura dei dialoghi tra questi due personaggi si presenta sempre in maniera brillante, senza ombra di dubbio l'elemento più riuscito dell'intera produzione: la trasformazione della relazione tra i due risulta estremamente naturale nel suo graduale mutamento, tanto che verso la fine del gioco diventa davvero impossibile non essersi affezionati a entrambi.

AND ALL THIS TIME ALL I HAD INSIDE WAS WHAT I COULDN'T SEE

Non ho intenzione di dilungarmi sulla trama. Sarebbe davvero un delitto rovinarvi la sorpresa di un intreccio appassionante, capace di trattare temi delicati con un tatto davvero notevole. Vi basti sapere che The Suicide of Rachel Foster parte dal suicidio di questa ragazza, appena sedicenne e coetanea di Nicole all'epoca dei fatti, per esporre una storia molto complessa. Lo fa permettendoci di esplorare l'intera superficie del rifugio, anche se inizialmente molte porte saranno sbarrate. Con il passare dei giorni, e quindi con il prosieguo dell'avventura, Nicky entrerà in possesso di strumenti utili a raggiungere aree prima irraggiungibili, addentrandosi sempre più nel mistero che ha avviluppato l'albergo sin dalla tragica scomparsa della giovane. Tuttavia, non lasciatevi ingannare dalle parole che avete appena letto: la formula ludica è davvero ridotta all'osso e si limita alla raccolta di alcuni arnesi come una torcia dinamo o un cacciavite, e alla semplice interazione con degli oggetti sparpagliati nelle stanze dell'hotel per scoprire sempre più dettagli sul passato di Leonard e di Rachel. Si tratta di un gameplay oltremodo basilare, ma che riesce a risultare perfettamente funzionale alla narrazione e all'esperienza complessiva. Un'esperienza che può contare anche sulla presenza dell'audio binaurale, in grado di garantire un'immersività ancora maggiore soprattutto durante le sequenze che, dal semplice thriller investigativo, si spostano leggermente verso l'horror. Da questo punto di vista gli sviluppatori hanno fatto un ottimo lavoro nel ricreare la sensazione di ritrovarsi da soli in un edificio abbandonato, lontano molte miglia dalla civiltà. Sono anche riusciti a evitare il ricorso pedissequo agli inflazionatissimi jump scare, puntando prima di tutto su delle costanti suggestioni sonore che provocano un senso di angoscia e di inquietudine. Il semplice rumore del vento che sbatte sugli infissi e il suono del legno crepitante, capace di tenere sempre sul chi vive, bastano a trasmettere tutta l'ansia e la sofferenza che deve aver provato Nicole a camminare tra quelle stanze madide di ricordi, alcuni piacevoli e altri – la maggioranza – da lasciar cadere nell'oblio.

La stanza di Nicole, all'epoca dei fatti un'adolescente come tante altre.

SAREBBE DAVVERO UN DELITTO ROVINARVI LA SORPRESA DI UN INTRECCIO APPASSIONANTE CHE TRATTA TEMI DELICATI CON UN TATTO DAVVERO NOTEVOLE

Gli ambienti sono per lo più ben curati.

PRO
- Affronta temi delicati con un tatto incredibile
- La scrittura dei dialoghi è eccezionale
- La trama è davvero avvincente

CONTRO
- L'ultima parte appare leggermente affrettata
- Non tutti gli ambienti dell'hotel vengono sfruttati appieno
- Tecnicamente non è un granché

VOTO [85]

MINISTRY OF BROADCAST

THE BIG BROTHER, QUELLO VERO

Il Grande Fratello ti annoia? L'Isola dei famosi è troppo trash? Pechino Express è in ritardo? Che ne dici di un reality con in palio... la libertà?

di **Claudio "MaGIKLauDe" Magistrelli**

Se pensavate che i reality nostrani avessero avuto quanto meno il merito di svelare cosa ciascuno è disposto a fare per raggiungere i propri scopi, Ministry of Broadcast è qui per scardinare ogni vostra convinzione. Dimenticate gli insulti alle madri o i furti di cibo: avete mai visto un concorrente pronto a sacrificare la vita dei suoi compagni di avventura per arrivare per primo al traguardo?

OLTRE IL MURO DELLA DISTOPIA

Certo bisogna ammettere che il premio in palio in Ministry of Broadcast è ben diverso e molto più importante: la libertà. Le atmosfere messe in piedi dall'omonimo team di sviluppatori sono quelle di un regime distopico dal sentore est europeo, zona geografica da cui provengono anche i suoi sviluppatori (Repubblica Ceca, per la precisione ndII-V). Un muro separa in due il paese, e chi si trova al suo interno ha un solo modo per raggiungere i propri cari all'esterno: vincere un reality show. Già da questa premessa si notano le evidenti influenze su cui i quattro ragazzi del team di sviluppo hanno fondato le premesse del loro gioco, su tutte il romanzo 1984 di Orwell, ma molte altre (e molto meno scontate) scalpitano per essere scoperte sotto la cortina di superficie. Per iniziare, però, bisognerebbe capire quali siano le regole di questo reality in cui tutti paiono avere un ruolo, tranne il protagonista dai rossi capelli. Dopo essere stato condotto all'interno del perimetro del muro, al nostro personaggio viene assegnata una brandina e nulla più. Al suo risveglio non solo le sue scarpe sono sparite, ma anche il suo compagno di branda. Tutti, fuori dal dormitorio, sono già in scena e paiono avere un ruolo da interpretare: chi

> VIENE SPONTANEO RIFLETTERE SU QUANTO RAPIDAMENTE QUEL NODO ALLO STOMACO SI SIA SCIOLTO DOPO IL PRIMO SACRIFICIO UMANO...

guardia e chi contestatore. E noi? A noi non resta che affidarci alle parole di un ben poco incoraggiante corvo che ci guida verso quella che definisce un'arena, ovvero un ambiente in cui la nostra sopravvivenza sarà affidata non solo alle nostra abilità con le piattaforme, ma anche alle nostre doti di problem solving. Come accennato poco fa, i riferimenti nobili di Ministry of Broadcast sono molteplici. Dal punto di vista narrativo, ad esempio, la suddivisione tra poliziotti e prigionieri rimanda subito al film The Experiment, anche se poi le simpatiche gag di fine giornata – in cui tutti i partecipanti al reality dittatoriale si scambiano commenti sugli acciacchi – ne smorza il carattere drammatico, mentre il nero pennuto che fa le veci del grillo parlante è un'ovvia strizzata d'occhio a Edgar Alan Poe. Allo stesso modo, il gameplay di Ministry of Broadcast è una gioiosa contaminazione di elementi classici e moderni che collaborano alla realizzazione di un platform a cui certo non mancano le idee.

UN FLASHBACK DEL PRINCIPE DEL LIMBO

Le primissime fasi di gioco riportano alla mente Flashback o Prince of Persia, anche per una certa

Sviluppatore / Publisher Ministry of Broadcas Studios / Hitcents PLAYISM
Prezzo 12,49 €
Localizzazione Assente (audio e testi in inglese)

Multiplayer Assente
PEGI 16+
Configurazione di prova Portatile ThinkPad x280, i5-8250U, 8 GB RAM, GPU Intel UHD 620

Com'è, come gira I requisiti parlano chiaro, Ministry of Broadcast gira praticamente su qualunque PC ancora in grado di accedersi. Il metro di paragone, in questo senso, è un portatile poco potente, pur se migliore del mio vecchio tostapane: prova superata senza intoppi!

IL GAMEPLAY SI PRESENTA COME UNA GIOIOSA CONTAMINAZIONE DI ELEMENTI CLASSICI E MODERNI

Prestando attenzione, si può eseguire il salto quando ormai tutti i pixel del personaggi sono già nel vuoto.

Il gioco è pieno di piccoli riferimenti alla cultura pop, da Battlestar Galactica a Indiana Jones.

rigidità intrinseca nelle movenze del personaggio, mai comunque limitante e parecchio intonata alle fattezze in pixel art. Dopo poco, però, appare chiaro che la sola abilità manuale non sarà sufficiente a guadagnarsi il biglietto d'uscita dal reality. L'uso, scontato a questo punto, della materia grigia, non è tuttavia introdotto a costo zero. Se gli inevitabili puzzle a base di casse in stile Limbo si affrontano a cuor leggero, quando il passaggio è bloccato da una guardia – e il gioco ci richiede di sacrificare sotto i colpi del suo manganello un contestatore – la coscienza inizia ad avere un peso, molto più di quanto accadesse in Inside. Non si può non farlo, tuttavia, modificando lo scenario affinché il malcapitato di turno si trovi faccia a faccia con la guardia di ronda, innescando la reazione necessaria al nostro passaggio. Il fatto che la soluzione sia obbligata può trarre in inganno e far sembrare che Ministry of Broadcast affronti l'argomento con leggerezza, magari giusto un po' di satira sociale, stemperata dal fatto che alla fine di ogni livello ritroviamo le nostre vittime malconce e un po' risentite per ciò che gli abbiamo fatto. Quando, tuttavia, più avanti nel corso del gioco, si realizza che di fronte alla necessità di un contrappeso ci si ritrova a pensare, come primissima opzione, a far volare dall'alto un altro essere umano invece di spostare una cassa pesante, viene spontaneo fermarsi un momento a riflettere su quanto rapidamente quel nodo allo stomaco si sia sciolto dopo il primo sacrificio umano. E che ne dite, invece, di far cadere manifestanti inseguiti da un cane della polizia, così da ad ottenere il peso necessario ad abbassare una trave?

FULGIDO ESEMPIO DI STILE DISTOPICO

Accumulare riferimenti ad altre produzioni in un'opera originale non è certo un peccato, specie nelle produzioni moderne. Casomai, la differenza può consistere nell'integrarli tra loro in modo da renderli, almeno in parte, originali; in questo senso i Ministry of Broadcast Studios hanno fatto davvero un buon lavoro. Rimanendo sul versante del giocato, il senso di progressione e di stupore è supportato dall'introduzione progressiva di piccole nuove regole, nuovi elementi dello scenario che introducono complicazioni e collaborano tra loro alla creazione di nuove situazioni. Non mancano poi sezioni più action che spezzano il ritmo, anche se a volte, in questi frangenti, il trial & error esplicito e un timing eccessivamente serrato si rivelano un intoppo. Morire, in ogni caso, è parte del gioco: intendo proprio letteralmente, al punto che il corvo dispone di una lunghissima varietà di commenti per accompagnare ogni nostra dipartita, mentre il tasto Start ci riporta in gioco in una frazione di secondo. Non è questo il solo esempio di stile che spicca nel gioco. Anche i cartelli che costellano la struttura in cui ci si muove non fungono solo da indicazione, ma scherzano infrangendo la quarta parete. La vetta stilistica, tuttavia, è sicuramente rappresentata dalla pixel art: colorata, ricca di effetti, ed incredibilmente efficace nel raffigurare una realtà complessa lavorando di sottrazione. Un merito che in realtà si può estendere al gioco nel suo complesso.

IN BREVE:

Ministry of Broadcast ha stile da vendere, così tanto da nascondere sotto la sua meravigliosa patina in pixel art gli abbondanti prestiti su cui poggia le sue basi. E anche se ogni tanto il gameplay espone un po' troppo i suoi meccanismi, la narrazione sagace e l'ironia non calano mai di tono, rappresentando la spinta principale al completamento dell'avventura.

PRO
- ⊕ Puzzle originali e mai troppo impegnativi
- ⊕ Atmosfera centrata in pieno
- ⊕ Ironia e narrazione ammirevoli

CONTRO
- ⊖ Controlli non sempre precisissimi
- ⊖ Le fasi di inseguimento a volte innervosiscono

VOTO [78]

THE SURGE 2: KRAKEN

ALL'ARREMBAGGIO SULLA VBS KRAKOW

Per accompagnare l'uscita della Premium Edition, Deck13 aggiunge un po' di sano divertimento con il DLC Kraken. E quando dico "un po'", intendo proprio poco.

di **Simone "Wolfy3547" Rampazzi**

Tra i tanti viaggi svolti personalmente in compagnia dei soulslike, The Surge 2 si è rivelato a mio avviso uno dei tentativi più riusciti. La commistione di elementi legati a una storia articolata e intrigante, che potete ripassare riprendendo tranquillamente in mano il numero 369 di TGM, e a un sistema di combattimento tanto impegnativo quanto elaborato, è riuscita a portare in alto il lavoro svolto da Deck13, per il quale erano in cantiere altri contenuti che sono stati portati avanti con particolare solerzia. Fra questi spunta il DLC intitolato "The Kraken", una parentesi breve che promette di condurci in un luogo fuori dalla città di Jericho, identificato da una gigantesca nave militare fuori servizio chiamata VBS Krakow.

PIRATI DEL NUOVO MILLENNIO

Dopo le diverse peripezie vissute nel nostro viaggio per le pericolose strade della location principale, possiamo finalmente prendere una boccata d'aria fuori da quei vicoli angusti, così da raggiungere proprio la VBS Krakow, una portaerei che, per qualche misterioso motivo, sembra essersi arrestata poco fuori la zona del porto. Vista da fuori la struttura sembra un piccolo quartiere residenziale di Beverly Hills, un luogo pieno di villette colorate dove qualche benestante sta attendendo che l'apocalisse tecnologica abbia fine. Peccato, però, che non tutto è come appare, tant'è che il segnale di pericolo ricevuto dalla nave ci invita a indagare su uno strano guasto tecnico, colpevole di aver danneggiato il sistema di bordo.

Questo inizio tiepido ci inviterà ad andare in fondo alla stessa storia, cercando di scoprire non solo il mittente dell'attacco informatico, ma anche tutti i vari elementi extra che sarà possibile sbloccare

> LA VBS KRAKOW È RICCA DI NEMICI PENSATI PER RIEMPIRE LE NOSTRE TASCHE, VOGLIOSE DI GINGILLI INEDITI

Sviluppatore / Publisher Deck13 / Focus Home Interactive
Prezzo 11,99 €
Localizzazione Testi
Multiplayer Assente

PEGI 18+
Configurazione di prova AMD Ryzen 5, 16GB RAM DDR4, RADEON RX 480, SSD, Windows 10 a 64-bit

Com'è, come gira
Trattandosi di un DLC realizzato per The Surge 2, il medesimo si comporta alla stessa maniera del gioco originale, girando alla perfezione sulla nostra configurazione di test. Non ci sono stati eventi di crash o particolari situazioni degne di nota.

nell'ambientazione alternativa, in grado, purtroppo, di occupare appena tre ore del nostro tempo per essere esplorata da cima a fondo. Senza entrare troppo nel vivo della trama, sappiate che, come al solito, ci confronteremo con macchine intelligenti pronte a tutto per farci fuori, accompagnate da nemici e boss altrettanto solerti nel rendere il nostro viaggio più difficoltoso che mai. In questo senso sembra che Deck13 abbia tentato di rinvigorire l'offerta con qualcosa di più "sostanzioso" dei tipici contenuti cosmetici, creando una storia pensata per attirare l'attenzione dei giocatoti che hanno abbandonato il gioco o sono pigramente impegnati nelle ultime battute, e che fino a oggi hanno occupato il proprio tempo a "farmare" risorse a go-go per aumentare il proprio livello e ottenere oggetti nuovi o più potenti. La VBS Krakow è infatti ricca di nemici pensati per riempire le nostre tasche vogliose di gingilli inediti, o anche di impianti e armature mai viste, ma fa fatica a mantenere alto l'entusiasmo legato al piacere della scoperta, che ben presto si riduce alla semplice esplorazione di due macro ambienti, alla fine nemmeno grandissimi. Si ha la sensazione che lo sviluppatore tedesco non si sia spinto troppo in là nella costruzione del contenuto aggiuntivo, portando semplicemente il compito a casa senza applicarsi più del dovuto. Se, da un lato, la parte esterna della portaerei può contare su qualche piccolo scorcio interessante, coadiuvato da un "drive-in" parecchio divertente da esplorare, dall'altro l'esplorazione della porzione restante si rivela pressoché misera, utile soltanto a farci prendere delle scorciatoie per tornare alla med-bay.
Anche la distribuzione dei nemici nelle varie location lascia un po' a desiderare, tant'è che gli stessi vengono quasi volutamente ammassati in zone di piccole dimensioni. Potrete serenamente dare il benservito a ognuno di loro qualora abbiate già concluso il gioco almeno una volta, massimizzando al contempo i vari oggetti presenti nel vostro inventario. La prima fase si rivela comunque abbastanza spassosa, grazie alla presenza di una sorta di occhio onniveggente, probabilmente un omaggio al Sauron tolkieniano, che però resta una macchietta sullo sfondo della trama, un villain che non emerge come sperato fino alla fine della parentesi fuori dalle mura di Jericho.
Avrete momenti in cui la vostra pazienza sarà messa a dura prova, ma se riuscirete ad arrivare fino in fondo, cercando anche di testare le due diverse scelte morali proposte durante il cammino, verrete ricompensati con un buon numero di oggetti tra armi, set di corazze e impianti contestualizzati al pacchetto di espansione. Sul merito delle note dolenti potremmo sintetizzare che Deck13 avrebbe potuto fare qualcosina di più, sia sul fronte della narrazione che su quello dei contenuti, ma il rapporto qualità/prezzo si rivela comunque corretto, fattore che potrebbe farvi valutare l'acquisto in vista di qualche saldo. Non pervenute migliorie o variazioni al comparto tecnico, che comunque su PC continua a comportarsi benissimo, a parte qualche ovvio elemento di design legato agli avversari e, in generale, ai contenuti del DLC.

Graficamente il gioco resta comunque un bel vedere.

LA NUOVA AVVENTURA, PURTROPPO, RIESCE A OCCUPARE APPENA TRE ORE DEL NOSTRO TEMPO

Benvenuti sulla VBS Krakow!

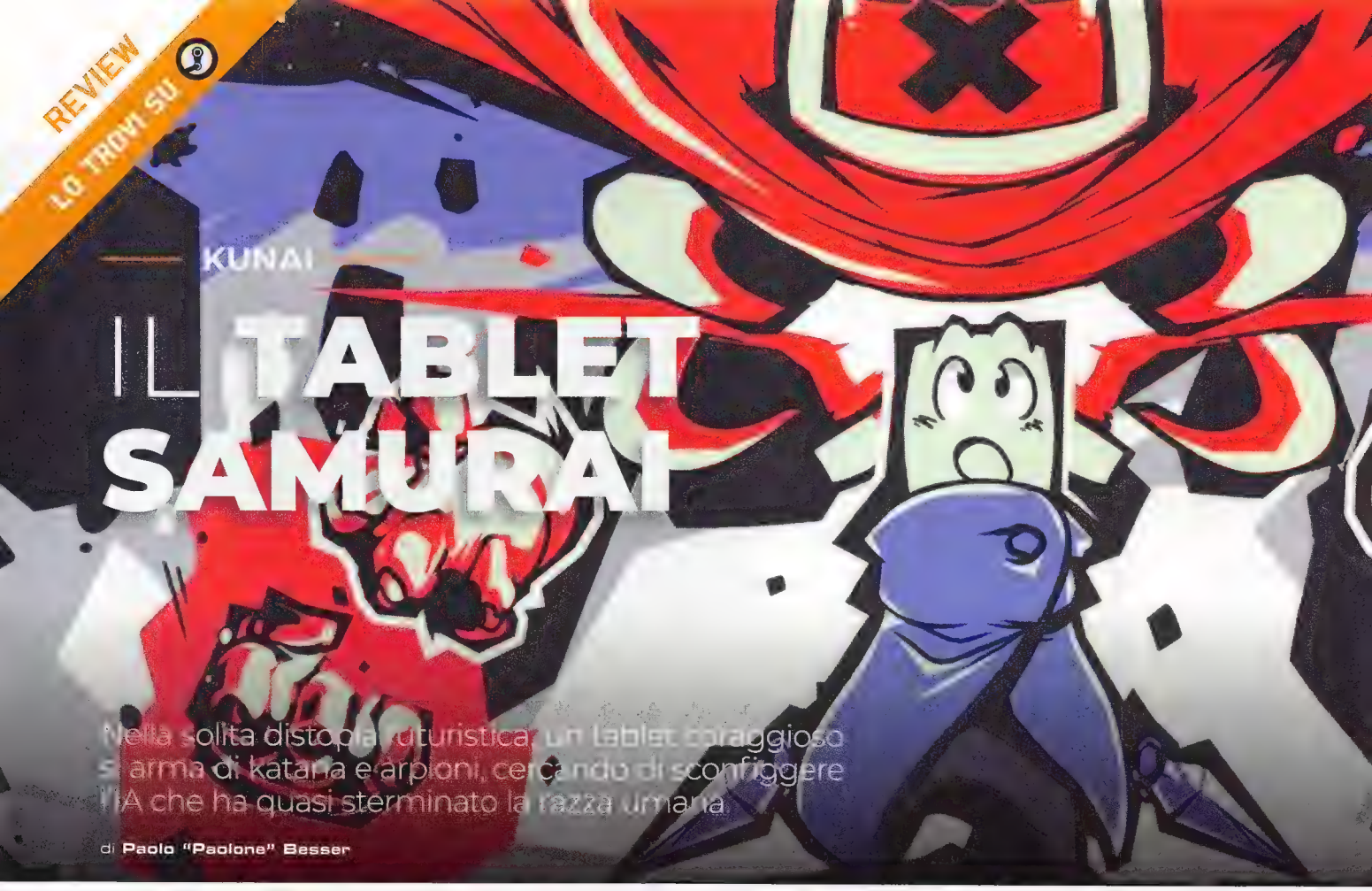
PRO
- L'idea alla base è buona
- Oltre agli elementi cosmetici c'è una storia

CONTRO
- Davvero troppo corto

VOTO [65]

REVIEW

LO TROVI SU



KUNAI

IL TABLET SAMURAI

Nella solita distopia futuristica, un tablet coraggioso si arma di katana e arpioni, cercando di sconfiggere l'IA che ha quasi sterminato la razza umana.

di **Paolo "Paolone" Besser**

TGM SILVER AWARD

Se frequentate il mondo dei videogiochi da un po' di tempo, certamente lo saprete già: il futuro è violento e cattivo nei confronti della razza umana, perennemente sull'orlo dell'estinzione a causa delle invasioni aliene, dell'inquinamento, di qualche follia artificiale o per qualche insana combinazione di queste cose. Fatto è che in Kunai ci ritroviamo ancora una volta semi-deceduti, vittime di una potentissima AI chiamata Lemonkus che, celata dal nome simile a quello di un innocuo beverone, ha fatto proselitismo tra tutti i robot che avevamo inventato per semplificarci la vita e, di punto in bianco, ci ha sterminati quasi tutti. Fortunatamente per noi, un piccolo ed eroico tablet ha deciso di ribellarsi e, armatosi di katana e kunai, ha intrapreso un pericoloso viaggio alla ricerca di Lemonkus, trasformando in rottami tutti i robot cattivi incontrati lungo il tragitto. Riusciremo a portare a termine la sua missione?

L'ASPETTO GRAFICO È DAVVERO PECULIARE, CON UNA PALETTE CHE SEMBRA USCITA DA UN GAME BOY COLOR

MASSACRO A PIATTAFORME

Indubbiamente, questo deve essere il mese dei metroidvania (ormai lo è sempre! NdII-V), visto che ci troviamo a giocare a Kunai pochi giorni dopo aver affrontato le beghe letterarie di Bookbound Brigade. Anche stavolta, dunque, ci ritroviamo immersi in mondi labirintici con un sacco di strada da fare e rifare, più volte, segreti da scoprire, meccanismi da sbloccare, personaggi da incontrare, abilità da conseguire e, soprattutto, tantissimi balzi da compiere tra una piattaforma e l'altra, mollando fendenti a più non posso a tutti i cattivi. L'azione di Kunai è davvero frenetica e, soprattutto, degna di un acrobata circense. Tabby, il nostro indomito eroe, è dotato di due arpioni che può lanciare in maniera indipendente verso i muri e verso i nemici, agganciandosi ai primi quando le superfici lo permettono e colpendo i secondi se necessario. Una volta agganciato a una parete, Tabby può scalarla quel tanto che basta per salire un po' più in alto e arpionare il soffitto, ciondolando nel vuoto per darsi uno slancio come farebbe Tarzan, paragone campato neanche troppo in aria visto che, in alcuni livelli, ci saranno anche delle liane lì apposta per arrampicarsi. Gli avversari cercheranno ripetutamente di ucciderlo ma lui, grazie alla sua katana, potrà distruggerli con pochi fendenti o restituire i proiettili al mittente. Per di più, con un

Sviluppatore / Publisher
Prezzo
Localizzazione
Multiplayer
PEGI
Configurazione di prova
Com'è, come gira

L'AZIONE DI KUNAI È DAVVERO FRENETICA E, SOPRATTUTTO, DEGNA DI UN ACROBATA CIRCENSE

Un punto di salvataggio: appena ne incrociate uno, approfittatene!

I livelli sono disegnati in modo molto pulito.

apposito potenziamento, sarà anche in grado assorbire l'energia vitale dei nemici uccisi, diventando un osso sempre più duro da battere e un eroe davvero spassoso da impersonare.

MECCANICO E PUCCIOSO

Lo stile grafico è sicuramente l'aspetto peculiare del gioco: un misto azzeccato tra pixel art in 2D, scelte cromatiche che sembrano uscite da un vecchio Game Boy Color e tante, tantissime animazioni divertenti da osservare. I fondali assumono sempre tinte sbiadite a pastello, mentre amici e avversari sono caratterizzati e ben contrastati da inserti blu elettrico e rosso vivido, con paradossali ma scenografiche esplosioni rosso-sangue ogni volta che uccidiamo qualcuno. Tabby, tuttavia, raggiunge vette di empatia ineguagliabili con le buffissime animazioni del suo viso: gli occhi e la bocca disegnati sullo schermo assumono espressioni sempre adeguate all'azione e, così, ci capiterà di vederlo corrucciato dopo una brutta caduta, arrabbiatissimo mentre molla fendenti a destra e a manca, entusiasmato – con tanto di occhioni lucidi in stile Spongebob – quando trova qualche grazioso cappellino nuovo da indossare (ce ne sono davvero parecchi, talvolta dalle fogge ultrademenziali). Un plauso anche per le animazioni curate in modo strepitoso, e per il buon livello della traduzione in Italiano, che male non fa mai.

UN PICCOLO GIOIELLO INDIE

Dal punto di vista dell'azione, Kunai ricorda molto gli arcade del passato e, per tutto il tempo che l'ho giocato, il mio seriosissimo portatile da lavoro si è trasformato in una console. Non servono infatti grandi requisiti per goderselo: basta la GPU integrata nel Core i5 4200 del mio notebook, che non era una buona soluzione per giocare nemmeno quando era nuova cinque anni fa, figuriamoci oggi. Su questa configurazione ho dovuto rinunciare soltanto alla fluidità nei filmati introduttivi, mentre il gioco funzionava benissimo. Del resto, i requisiti ufficiali parlano di una scheda Radeon HD5700, da non confondersi con le odierne RX5700: tecnologia quasi omonima, ma che risale a tredici anni fa. Chiunque abbia comprato il computer nel frattempo, può esser certo che giocherà benissimo a Kunai. A patto di avere un bel joypad USB ovviamente, perché – sebbene supportata – l'idea di giocare via tastiera è da scartare a priori: il mezzo di controllo più naturale e istintivo per questo gioco è un altro.

Le creature asservite a Lemonkus sono davvero fantasiose.

PRO

+

+

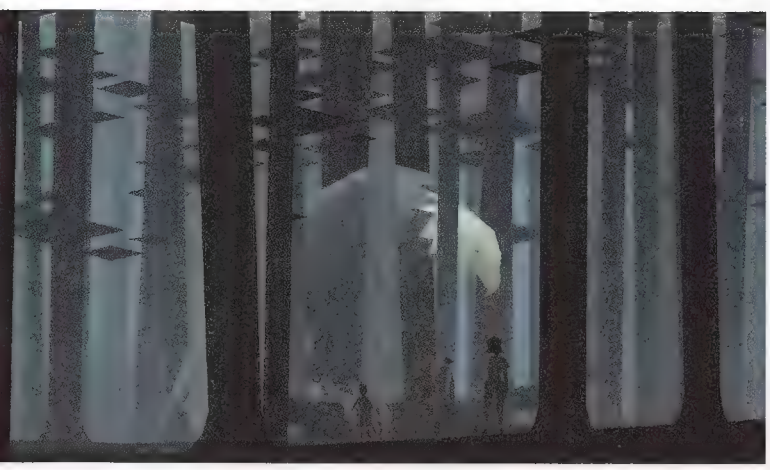
CONTRO

−

VOTO [87]

KENTUCKY ROUTE ZERO: TV EDITION

Dopo più di cinque anni il viaggio arriva alla sua conclusione e dobbiamo ammettere che, nonostante la lunga attesa, ne è valsa davvero la pena. Kentucky Route Zero è un cavallo di razza, una di quelle avventure che difficilmente dimentichi e sulla quale misurerai d'ora in poi tutte quelle che verranno. È un viaggio sulle montagne russe che alterna momenti riflessivi ad altri totalmente lisergici, visioni fantastiche a soste in autogrill con tanto di commesso con la "canotta" unta. Tentare di descriverne la storia è difficile e pur riuscendoci vi faremmo un torto, perché va vissuta dall'inizio alla fine ognuno a proprio modo. Kentucky Route Zero inizia con quello che sembra un semplice viaggio su una delle interminabili statali americane, quelle con rettilinei lunghi centinaia di chilometri, pittoresche vedute e drugstore aperti H24. La strada che il protagonista (un uomo qualsiasi) cerca, però, non esiste, o meglio esiste ma non tutti sono in grado di trovarla. Già in questa premessa è possibile trovare svariati echi letterari, ma è solo l'inizio. Ciò che attende lui e voi in quanto spettatori attivi è paragonabile all'Odissea di Omero, con tanto di "mostri"



e sirene dal canto ammaliante. L'obiettivo? Non è chiaro fin da subito ma pian piano si farà strada in voi la consapevolezza che, come l'antico adagio recita, a volte il viaggio è ben più importante della meta. Il gameplay è destrutturato e si allontana dai dettami tipici delle avventure grafiche. Sarete voi a dettare i tempi e i modi di ciò che accadrà, come registi occulti di una messa in scena fantastica. Se a questo punto non avete capito nulla di ciò che vi attende possiamo anche capirvi, ma forse è proprio questo l'obiettivo numero uno di Kentucky Route Zero: non svelarsi, non essere come tanti e non dare al giocatore ciò che tutti gli altri danno. Per certi versi l'opera di Cardboard Computer è più vicina alle vecchie avventure testuali che agli esperimenti più moderni; nelle circa 8 ore necessarie per arrivare ai titoli di coda vivrete esperienze raramente viste prima e, una volta giunti all'epilogo, sarete pienamente soddisfatti di quello che i vostri occhi hanno testimoniato.
Non escludiamo che a qualcuno il suo gameplay ridotto all'osso, la notevole quantità di simbolismi e la necessità di seguire con attenzione la generosa dose di dialoghi potrebbero non piacere... ma questo è il destino di tutte le grandi opere: distinguersi dalla massa. ■

PROVATO SU
91
PS4

■ **Disponibile per:** PC, Xbox One, Switch ■ Cardboard Computer ■ Annapurna Interactive

Prendete Diablo, spogliatelo di qualsiasi connotazione demoniaca e incrociatelo con uno stile grafico "à la Animal Crossing". A quel punto avrete ottenuto qualcosa di molto simile a Snack World: Esploratori di Dungeon, nuovo ARPG firmato Level-5. In realtà non è esatto parlare di "nuovo", visto che il gioco originale è uscito in Giappone qualche anno fa su Nintendo 3DS e successivamente su Switch, aggiungendo ulteriore polpa al franchise Snack World che in Giappone può vantare anche svariati Manga e serie Anime. Per noi occidentali è invece una novità assoluta e tutto sommato gradita. Il suo gameplay semplice e colorato è indirizzato principalmente a un pubblico abbastanza giovane, anche se la profondità di personalizzazione dell'esperienza è degna di titoli ben più adulti. Trattasi di un classico dungeon crawler, nel quale i labirinti vengono creati proceduralmente e contengono tesori inenarrabili. Questi rappresentano di fatto l'incentivo maggiore per il giocatore, ma sono anche il Tallone d'Achille del gioco. La loro casualità è fin troppo eccessiva, il che significa sì poter ottenere pezzi pregiati fin da subito, ma anche mettere in conto la possibilità di giocare qualche ora senza vedere ricompensati adeguatamente i propri sforzi. Il sistema di combattimento in tempo reale è soddisfacente e ha anche quel pizzico di strategia essenziale per gli scontri con gli immancabili boss. L'acquisto di Snack World è consigliato soprattutto ai malati del loot, quelli che non si spaventano, anzi godono nel passare ore e ore dentro oscuri meandri alla ricerca del set-up perfetto. ■

PROVATO SU
73
SWTCH

■ **Disponibile per:** 3DS, Switch
■ Level-5 ■ Nintendo

Prosegue l'opera di restauro della ludoteca PSP da parte di Sony. Dopo aver portato su PlayStation 4 i due coloratissimi LocoRoco e più di recente il primo Patapon, è giunta l'ora del sequel del particolare titolo sviluppato/pubblicato a suo tempo da SCE Japan. Trattasi di un accattivante ibrido tra uno strategico e un rhythm-game, caratterizzato da una grafica minimalista e un gameplay decisamente originale. Rispetto ad altri giochi musicali, che richiedono quasi esclusivamente la pressione di uno o più tasti a tempo con il ritmo, Patapon 2 mette in campo anche una componente tattica/gestionale che consiste nell'impartire i giusti ordini agli "omini" su schermo. Ogni tasto del controller corrisponde a un suono (DON per la Croce, PATA per il Quadrato, Chaka per il Triangolo e PON per il Cerchio) e l'accostamento di suoni diversi dà vita a comandi che i piccoli mostriciattoli eseguiranno all'istante. Lo scopo è vincere delle vere e proprie battaglie, ma per riuscirci dovrete anche tenere conto delle differenti classi dei personaggi, dai semplici soldati che colpiscono da vicino agli arcieri che ovviamente preferiscono gli attacchi a distanza. La transizione su PS4 ha dato nuova vita a un gioco che, in effetti, sul piccolo schermo PSP soffriva un po'. Purtroppo non sono stati inseriti nuovi contenuti per rimpolpare la longevità non eccezionale del gioco originale, comunque invecchiato decisamente bene pur coi suoi 11 anni sul groppone. ■

PROVATO SU
74
PS4

■ **Disponibile per:** PS4 ■ SCE Japan Studio
■ Sony Interactive Entertainment

ODDWORLD STRANGER'S WRATH

Lo straniero è tornato e con lui anche parte della magia che solo gli Oddworld Inhabitants sono stati capaci di creare. In attesa di capire se e quando potremo mettere le mani sui loro prossimi progetti, godiamoci quest'avventura che all'epoca della sua uscita su Xbox e PS3 venne snobbata dal grande pubblico, nonostante le ottime critiche ricevute. La storia ha un protagonista decisamente diverso dal solito: all'apparenza potrebbe sembrare un puma antropomorfo con l'espressione alla Clint Eastwood, ma lo Straniero nasconde un segreto che ovviamente non saremo noi a svelarvi. Di mestiere fa il cacciatore di taglie e i soldi incassati gli servono per una misteriosa "operazione". Non fatevi domande e gettatevi a capofitto in questo western alternativo nel quale i villaggi sono abitati da galline che gestiscono drugstore e saloon e le armi non sparano munizioni normali. Al posto dei canonici proiettili o frecce la balestra del protagonista spara infatti delle munizioni biologiche, ovvero degli animaletti vivi dai più disparati poteri. Alcuni elettrificano il bersaglio, altri lo avvolgono in una fitta tela, altri ancora lo mordono direttamente dilaniandone le carni. È proprio questa la caratteristica che distingue Stranger's Wrath da altri titoli simili, la necessità di conoscere le proprie armi per dare vita a svariate combo-viventi. Il risultato è spesso esilarante e concede al giocatore una discreta scelta di opzioni. Potrete giocare agendo in silenzio e tentando quante più uccisioni stealth possibili, oppure gettarvi nella mischia e... vada come vada. Occhio, però, perché per ricaricare le vostre armi dovrete trovare i simpatici animaletti in giro e spesso questa operazione è meno semplice di quanto si possa pensare. Stranger's Wrath è un titolo divertente, forse non ispirato come le prime avventure di Abe, ma merita assolutamente di essere giocato. Specialmente su Switch, che aggiunge al tutto il solito plus della portabilità, cosa comunque non inedita visto che la versione HD uscì anche su PS Vita. Forse il prezzo di lancio (30 Euro) poteva essere un po' più basso per conquistare una fetta di pubblico più ampia, magari diffidente nei confronti di un titolo percepito comunque come "vecchio". Se ne avete l'occasione, magari durante i saldi, fatelo comunque vostro. ■

PROVATO SU 77 SWITCH

■ **Disponibile per:** PC, PS3, PS Vita, Switch ■ Oddworld Inhabitants

Un puzzle-platform horror dalle atmosfere sorprendenti. Quando abbiamo scaricato Tamashii sembrava totalmente innocuo, e invece ci ha messo addosso una sensazione alquanto disturbante. Non sono mancati neanche un paio di (piccoli) salti sulla sedia ed è strano confessarlo, visto che parliamo di un gioco bidimensionale e poco sofisticato sotto il profilo tecnico. Va dato atto agli sviluppatori di avere una discreta inventiva a livello visivo, ma non altrettanto nella produzione di un level/game design all'altezza. Si salta e si risolvono enigmi ambientali anche piuttosto semplici, ma si va avanti più che altro per capire quali diavolerie attendono il protagonista nelle schermate successive. Potremmo dire "tanto fumo e poco arrosto", ma sarebbe un giudizio forse un po' troppo cattivo. Tamashii ha i suoi meriti e i 12 euro richiesti per il suo download sono tutto sommato un giusto prezzo. ■

PROVATO SU 64 SWITCH

■ **Disponibile per:** PC, PS4, Xbox One, Switch ■ Vikintor ■ Stage Clear Studios

Se avete apprezzato l'originalissimo Papers, Please (e non vediamo come possa non esservi piaciuto), questo gioco potrebbe fare al caso vostro. Le meccaniche di gioco sono simili e l'atmosfera ha un delizioso retrogusto distopico post-Brexit. Siamo ovviamente in Inghilterra e l'estrema destra ha appena vinto le ultime elezioni. Un'ondata xenofoba assale il paese e a farne le spese sono tutti quelli che hanno avuto la "sfortuna" di "venire da fuori". Tra questi, ovviamente, c'è anche il protagonista di Not Tonight, che deve piegarsi al regime e accettare un lavoro di bassa manovalanza che gli permetta di pagare le bollette e tenere un basso profilo. L'idea non sarebbe neanche malvagia se non fosse che le idee inizialmente brillanti iniziano presto a stagnare in un gameplay ripetitivo, mentre la storia non decolla mai del tutto. Tali difetti impediscono purtroppo a Not Tonight di aspirare al livello di eccellenza raggiunto dalla sua principale fonte d'ispirazione. Un vero peccato, anche perché esteticamente la sua pixel-art è davvero pregevole. ■

PROVATO SU 72 PC

■ **Disponibile per:** PC, PS4, Xbox One, Switch ■ No More Robots ■ Panic Barn

Poco meno di 15 euro sono sufficienti per portarvi a casa un "old-school shooter" come se ne vedono ormai sempre meno. Anche la trama di Xenoraptor è della vecchia scuola: alieni cattivi che mirano alla terra, un'unica speranza di sopravvivenza e blablabla... ciò che conta è ciò che si prova pad/controller/joycon alla mano. Il feeling è quello classico (e tre) dei twin-stick shooter e l'incedere del gioco è ancora più canonico: ondate sempre più lunghe e cattive di nemici e, alla fine, un bel boss da far fuori. Il tutto condito da quella natura arcade che tanto ci piace, la stessa che ci spinge a provare la run perfetta evitando ogni colpo e facendo salire vertiginosamente il moltiplicatore. Esteticamente Xenoraptor non è che sia questo granché, ma le sue ottime possibilità di personalizzazione fanno dimenticare il low-budget che sprizza da ogni angolo. Colori, armi secondarie e primarie, smart bomb, tutto può essere modificato con gli accessori che si trovano in giro. Potete giocarlo da soli o, come tradizione vuole, in due rubandovi a vicenda i power-up. Pura gioia retro. ■

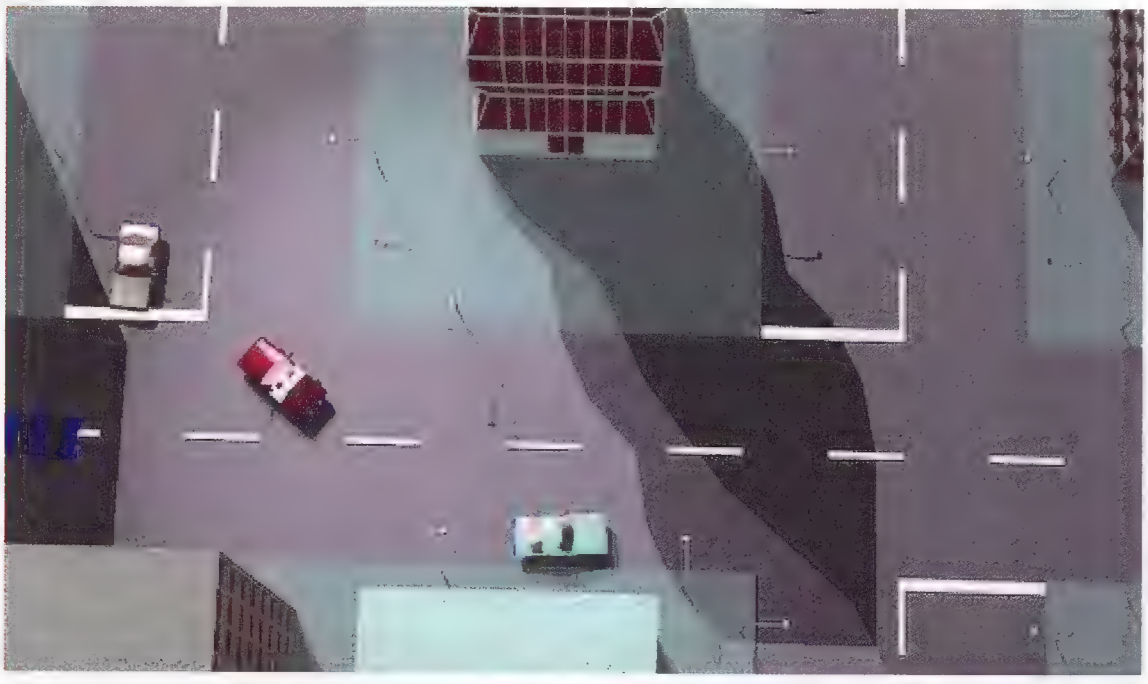
PROVATO SU 75 SWITCH

■ **Disponibile per:** PC, PS4, Xbox One, Switch ■ Digerati Distribution ■ Stage Clear Studios

A cura di **Danilo "Dan Hero" Dellafrana (danhero@thegamesmachine.it)**

DMA DESIGN PARTE 3: GTA E LA GRANDE RAPINA

Lasciate perdere le beghe legali con Pixar di cui parlavamo lo scorso mese: la notizia clamorosa è che DMA era entrata nelle grazie di Nintendo che, ammaliata dal successo di Unirally, aveva preso davvero in simpatia Dave Jones e compagni, decidendo di affidare al gruppo una responsabilità mica da poco. I DMA Design avrebbero dovuto scrivere un gioco destinato a far parte della lineup iniziale del Nintendo 64, uno di quelli capaci di mostrare i muscoli della nuova macchina per recuperare il vantaggio accumulato da PlayStation, forte di una presenza sul mercato lunga e ben cementata. Body Harvest aveva le carte in regola per essere quel tipo di gioco: un'epica trama incentrata sul riscatto della terra dalle grinfie di alieni invasori, grossi mondi tridimensionali da esplorare, sparatorie contro nemici enormi e tantissimi veicoli da pilotare. Peccato per la barriera culturale e linguistica tra Scozia e Giappone, che rallentò a dismisura i tempi di sviluppo, forzando la pubblicazione nel 1998, ben due anni di ritardo sulla tabella di marcia rispetto al day one della console. Non aiutò la violenza del gioco, che spinse Nintendo a mollare la spugna e costringere DMA a cercare nuovi publisher, un evento davvero critico che comportò l'abbandono di molti personaggi chiave del gruppo – come Brian Watson, emigrato presso Iguana e responsabile di Turok Dinosaur Hunter, un altro gioco della prima ora, pubblicato però in perfetto orario rispetto al "collega". Col senno di poi, il povero Body Harvest avrebbe decisamente meritato più amore, classificandosi immediatamente come il progetto su cui un gigante come Grand Theft Auto sarebbe stato sviluppato: il protagonista Adam Drake viaggia nel tempo attraverso cinque differenti ere per sventare le ricorrenti scorribande di un popolo alieno deciso a rapire gli esseri umani per fare il pieno di materiale organico, in un gioco d'azione in terza persona davvero esaltante. Non risulterà molto appetibile ai giorni nostri, vista la scarsa conta poligonale e un sistema di controllo oramai non più attuale, ma se la sua uscita fosse avvenuta nei tempi inizialmente stabiliti sarebbe diventato un classico, senza ombra di dubbio. Forse non aiutò neppure il buco nell'acqua fatto alla corte di Nintendo quando ancora il Super Famicom era sulla cresta dell'onda: i ragazzi crearono una demo dove un blob veniva esteso e fatto scattare come una molla grazie al sottovalutatissimo mouse della console, ispirati dal vecchio gioco spagnolo Bugaboo the Flea. Nintendo vide del potenziale in quella demo e permise addirittura l'utilizzo del personaggio di Kirby per trasformarla in un gioco vero e proprio; lo sviluppo, però, andò eccessivamente per le lunghe a causa dell'insicurezza di Tony Colgan, l'amico di Mike Dailly che abbiamo già incontrato lo scorso mese durante la breve e travagliata genesi del vaporware Cutie Poo, e anche stavolta non se ne fece nulla. C'era bisogno di qualcosa di nuovo e fuori dagli schemi, qualcosa dotato della stessa energia di Lemmings, capace di fare presa su un pubblico che stava cambiando. Forse è stato merito del successo



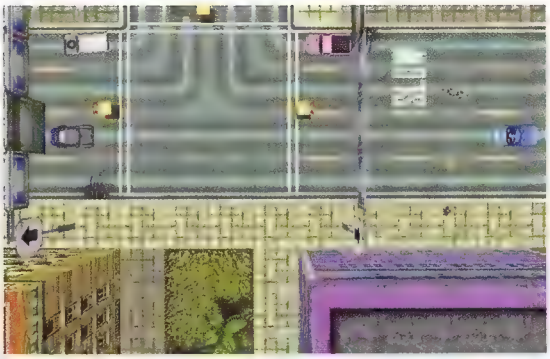
Ecco come sarebbe dovuto apparire Race'n'Chase.

POLICE ARE ABOUT TO HAVE A REAL BAD DAY
GRAND THEFT AUTO
18
"Creare GTA fu più duro di quanto credevamo inizialmente."
Keith Hamilton, project leader
A PC CD-ROM GAME...
ADVISORY

Body Harvest meriterebbe un moderno remake.

di PlayStation, o anche dell'arrivo di internet, ma i videogiochi non erano più un passatempo di nicchia: tutti conoscevano Lara Croft e la colonna sonora di Wipeot faceva uscire di testa anche chi non aveva mai preso in mano un joypad prima di allora. In un'Inghilterra esaltata da un'onda di travolgente cultura pop, Dave Jones decise che era arrivato il momento di creare un titolo capace di attirare l'attenzione di un pubblico tanto dinamico, e di calarlo in un contesto credibile e interessante. E cosa è più credibile del quotidiano? Partendo da questa base, Mike Dailly si mise al lavoro, realizzando una città isometrica sul suo computer. Una buona partenza, tuttavia accantonata "grazie" all'arrivo nei negozi di Syndicate Wars: il gioco di Bullfrog appariva concettualmente non troppo dissimile dalla demo su cui Mike stava lavorando, presentando però un ritmo troppo lento rispetto al dinamico obiettivo che i DMA si erano inizialmente posti. L'illuminazione per il progetto che sarebbe divenuto Race'n'Chase giunse invece dal desiderio di creare un titolo di guida con visuale dall'alto da parte di John Whyte, all'epoca al lavoro su Body Harvest. Un'idea forse anacronistica, almeno nella visione di Dave Jones, ma che con qualche accorgimento sarebbe potuta diventare cool. Per prima cosa la visuale andava sistemata, bocciando l'isometria e creando un convincente effetto prospettico con l'uso di blocchi poligonali, per un risultato simile a quanto visto nel vecchio Thunderblade di SEGA. Il gioco doveva poi diventare qualcosa di esplosivo, con i protagonisti disposti a qualunque nefandezza pur di vincere la gara, anche a rubare l'auto avversaria riempiendo di pugni il malcapitato pilota, se necessario! L'unica regola era la totale libertà: per raggiungere il traguardo si poteva salire a bordo di qualunque veicolo, tagliare attraverso ogni scorciatoia e addirittura investire i pedoni. Anzi, ripensandoci bene una piccola regola c'era: il gioco avrebbe dovuto essere pubblicato su ogni piattaforma dotata di CD-ROM, ché lo sviluppo di Body Harvest aveva insegnato una cosa o due riguardo la scarsa capacità delle cartucce. Quindi, eliminata dall'equazione una versione Saturn (comunque inizialmente pianificata), rimasero in ballo PC e PlayStation; il traguardo era quello di creare un motore snello e capace di girare fluidamente su entrambe le piattaforme, sebbene qualche taglio fu comunque necessario come nel caso dei treni, esageratamente esosi in termini di memoria e grandi esclusi sulla macchina SONY. Stabilite le questioni puramente tecniche, l'idea alla base del gioco mutò in corsa durante uno sviluppo particolarmente corale, dove molti volti freschi venivano accolti tra le mura di DMA, e le nuove idee vagliate praticamente ogni giorno. L'intuizione fondamentale riguardò la natura stessa

Peccato per la barriera culturale e linguistica tra Scozia e Giappone, che rallentò a dismisura i tempi di sviluppo di Body Harvest



C'è già tutto, anche se graficamente poteva non impressionare particolarmente.

La versione PSX è graficamente meno appetibile, ma fu fondamentale per la diffusione del gioco.

Solo Dave Jones prese parte alla stesura di GTA III prima di abbandonare la nave.

Le due espansioni legate a Londra arrivarono nel 1999, quando GTA era già diventato un gigante.

del protagonista: un tipaccio capace di stirare pedoni e rubare i veicoli altrui non poteva che essere un criminale, quindi l'idea iniziale della gara dove tutto è concesso venne archiviata a favore di un imprevedibile "simulatore di anarchia", giustificando il cambio di nome in Grand Theft Auto. Il giocatore doveva divertirsi a scatenare il caos seguendo le missioni proposte o a piacimento, e per questo fu fondamentale creare delle città vive e pulsanti, dove i poliziotti si sarebbero dovuti muovere in massa ad ogni passo falso e le ambulanze avrebbero bruciato i semafori per soccorrere le eventuali vittime. Per questo, ben tre level designer vennero convocati, ognuno dedito espressamente a una città: Paul Farley si occupò di Liberty City, forte della sua laurea in architettura, Stephen Banks di San Andreas; Billy Thomson, infine, fu la mente dietro la lussuosa Vice City. Tutti e tre erano grandi fan dei giochi di guida con visuale dall'alto come Micro Machines o Super Sprint, quindi la loro formazione videoludica fu fondamentale per rendere le mappe tanto credibili quanto godibili da percorrere. Al netto della positività tipica di un team tanto affiatato e giovane, GTA andò incontro a un debutto tiepido nel 1997 a causa di una veste grafica comprensibilmente antiquata, tanto che il gioco rischiò addirittura di essere cancellato dopo una visita del distributore americano BMG Interactive. Fortuna che gli amici si fanno vivi nel momento del bisogno: Russell Kay era uno sviluppatore presso DMA, ma lasciò David e compagni per creare la sua realtà chiamata Visual Science, con cui lavorò sotto lo stendardo di Psygnosis per scrivere la raccolta Lemmings & Oh no! More Lemmings su PlayStation. Avendo sede nella stessa Dundee, fu facile stringere un accordo per affidarle lo sviluppo della versione SONY di GTA, proprio quando i vecchi colleghi erano rimasti a corto di fiato in seguito alla pubblicazione del titolo su PC. Non fu un compito agevole, principalmente per via del vertiginoso divario tra i due sistemi in termini di memoria. Molte routine vennero riscritte (il movimento dei pedoni o le tracce di pneumatici che scompaiono dopo poco tempo sono un paio di esempi), ma il debutto sulla piattaforma di maggior successo riuscì alla grande, amplificato dalle prevedibili controversie che un gioco simile si sarebbe portato dietro, coinvolgendo in una sana pubblicità gratuita tabloid e politici. Da allora i cambiamenti furono molteplici, a partire dall'acquisizione da parte di Gremlin Interactive fino alla trasformazione di BGM in Rockstar e il successivo rebrand di DMA in Rockstar North, un lungo e tumultuoso processo che causò l'abbandono di tutti i volti storici, lasciando l'inossidabile capitano Dave Jones da solo. Fu l'ultimo uomo ad abbandonare la compagnia che aveva contribuito a creare, poco prima della pubblicazione dell'iconico GTA III.

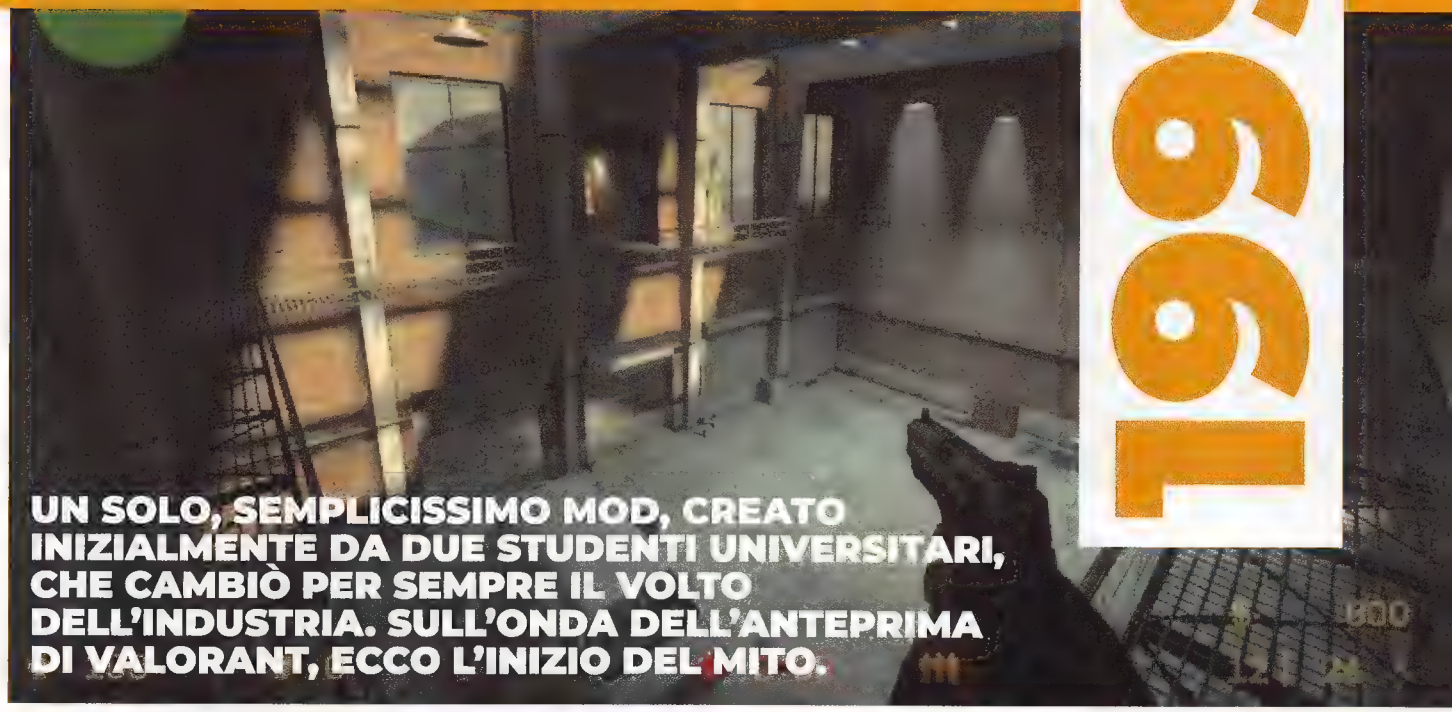
In un'Inghilterra esaltata da un'onda di travolgente cultura pop, Dave Jones decise che era arrivato il momento di creare un titolo capace di attirare l'attenzione di un pubblico tanto dinamico

A cura di **Danilo "Dan Hero" Dellafrana**

COUNTER-STRIKE

1999

Valve Corporation • Steam



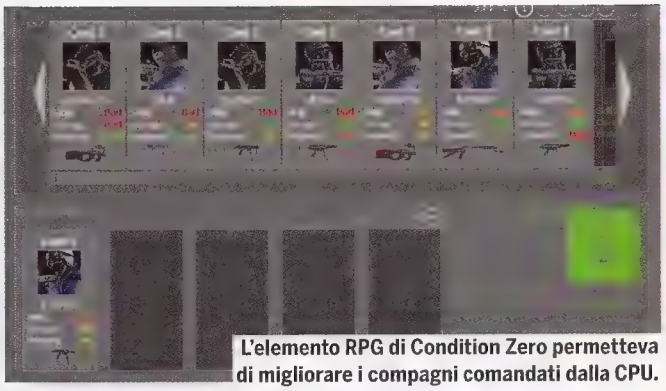
UN SOLO, SEMPLICISSIMO MOD, CREATO INIZIALMENTE DA DUE STUDENTI UNIVERSITARI, CHE CAMBIÒ PER SEMPRE IL VOLTO DELL'INDUSTRIA. SULL'ONDA DELL'ANTEPRIMA DI VALORANT, ECCO L'INIZIO DEL MITO.

Magari non sarà proprio l'argomento di discussione più comune al mondo, ma il giovane Mihn "Gooseman" Le andava pazzo per tutto quello che ruota attorno al mondo del terrorismo, durante gli ultimi anni d'università. Nello specifico, era affascinato dalle tecniche delle forze speciali, dal loro allenamento, dalle armi e dalla coordinazione necessaria per agire all'unisono e avere la meglio sui nemici, un elemento che poteva tramutarsi in un'idea vincente negli anni in cui il gioco online cominciava ad essere di dominio pubblico, quando un titolo importante come Half-Life era riuscito a raggruppare una dedicatissima comunità di giocatori. Influenzato anche dalla letteratura fantapolitica di Tom Clancy, Mihn impiegò la bellezza di due anni per confezionare la sua futura pietra miliare, non senza l'aiuto dell'amico Jesse "Jesse" Cliffe, responsabile della gestione del sito ufficiale e della neonata fanbase, nonché di buona parte delle digitalizzazioni vocali presenti nel gioco.

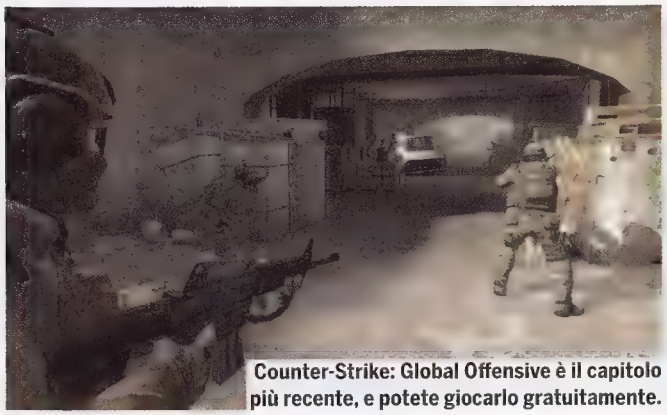
"REMEMBER! THIS ISN'T THE KILLING HOUSE ANYMORE!"

LO STRAORDINARIO SUCCESSO DI COUNTER-STRIKE GARANTÌ INTROITI GENEROSI ANCHE SOLO GRAZIE AI BANNER PUBBLICITARI CHE INIZIAVANO A POPOLARE IL SITO UFFICIALE

Si trattava della prima volta in cui Mihn si sarebbe "sporcato le mani" con il motore di Half-Life, all'interno di un percorso di apprendimento che lo avrebbe portato non solo a programmare il suo mod, ma anche a ricoprire il ruolo di game designer, dando sfogo alla sua fantasia per la creazione di armi e personaggi. Una sorta di lavoro full time, per un gioco che nessuno avrebbe pagato: sembrava proprio una follia, anche considerando che tutto questo avrebbe prevedibilmente inciso sul rendimento scolastico del giovane, ma in fondo non importava. Avere una simile mole di lavoro sulle spalle garantiva a Mihn il lusso di creare il suo gioco seguendo i propri personalissimi gusti, senza discutere con chicchessia, mentre lo straordinario successo di Counter-Strike garantì introiti generosi anche solo grazie ai banner pubblicitari che iniziavano a popolare il sito ufficiale. Ebbene sì, Counter-Strike fu davvero un successo istantaneo, merito di un insieme di elementi perfettamente incastrati l'uno con l'altro. In primis l'ambientazione, che rappresentava una boccata d'aria fresca rispetto agli scenari proposti da un mercato decisamente stagnante, zeppo fino all'orlo di alieni e nazisti: è importante ricordare che serie come Battlefield o Call of Duty non esistevano ancora, e far scontrare forze speciali contro terroristi in un contesto tanto reale era una vera e propria novità. La velocità dei match e la possibilità di acquistare armi più potenti possono essere considerati altri importanti elementi d'interesse, ma il grosso del lavoro lo fece sicuramente la stratosferica risposta della comunità, che tempestava quotidianamente le caselle di posta di Mihn e Jesse con decine e



L'elemento RPG di Condition Zero permetteva di migliorare i compagni comandati dalla CPU.



Counter-Strike: Global Offensive è il capitolo più recente, e potete giocarlo gratuitamente.

Il buon vecchio camperaggio di una volta...

Parte tutto da qui.

FAR SCONTRARE FORZE SPECIALI CONTRO TERRORISTI IN UN CONTESTO TANTO REALE ERA UNA VERA E PROPRIA NOVITÀ PER L'EPOCA

decine di nuove mappe, che i due giovani erano "costretti" a vagliare attentamente per garantirne l'inclusione nella beta successiva.

"REMOVE ANY DOUBTS IN YOUR HEAD; IT'S US, OR THEM!"

Non male per una mod inizialmente pubblicata nel giugno del 1999, con una sola modalità incentrata sul salvataggio di ostaggi e popolata da modelli un filo troppo simili tra di loro. Anche per questo il gioco doveva continuare a ricevere aggiornamenti, e la sua evoluzione portò Mihn Le e Jesse Cliffe alla più inaspettata delle fermate. Siamo nel tanto romanzato 2000, quando nientepopodimeno che Valve acquistò i diritti del gioco, una tappa fondamentale che non tracciò, tuttavia, la definitiva separazione tra creatura e suo creatore. Mihn, infatti, era stato assunto da una compagnia chiamata Barking Dog proprio grazie al lavoro svolto sul più famoso mod dell'epoca; immaginate lo stupore quando la stessa Valve bussò alla porta dello studio, alla ricerca di sviluppatori a cui affidare la realizzazione della beta 5 di Counter-Strike! Il passo successivo fu dunque naturalissimo: messa in campo l'ultima revisione con nuove mappe e armi, Mihn venne assunto da Valve proprio per continuare a lavorare sul gioco che aveva creato, che continuò a seguire fino alla versione 1.0. Non è però il finale della nostra storia, perché la collaborazione con Valve durò solo una manciata di mesi; colpa sicuramente della distanza degli uffici dal domicilio del povero Mihn, che era costretto a guidare per un tragitto di tre ore solo per recarsi al lavoro, ma anche del reverenziale timore nei confronti dei geniali programmatori che affollavano la software house di Gabe Newell, quasi spaventosi nel loro enciclopedico sapere durante le sessioni di brainstorming! Al netto di questi fattori non si trattò comunque di una scampagnata, visto che Mihn rimase a bordo durante quel fumoso periodo di tempo caratterizzato dallo sviluppo del vaporware Counter-Strike 2, destinato sulla carta a essere scritto sulla base del nuovo motore Source, ovvero il pulsante cuore digitale che avrebbe dato lustro alla superstar Half-Life 2.

"THE BOMB HAS BEEN PLANTED!"

Il problema è tutto qui: Mihn doveva lavorare su Counter-Strike 2 proprio mentre l'importantissimo Source veniva scritto, alternando lo studio di un codice acerbo e mutevole al suo ruolo di game designer. Una condizione di lavoro sicuramente non facile, che però non fermò Valve dal pubblicare nel 2004 il compromesso definitivo, ovvero il popolarissimo Counter-Strike: Source. Non sarà il tanto anelato seguito ufficiale, ma questo remake – potenziato dal successore dello storico GoldSrc Engine – ha fatto man bassa di consensi, reimmaginando l'esperienza originale con un'estetica migliorata e conservandone i punti di forza, facendo dimenticare tranquillamente il mezzo passo falso di Counter-Strike: Condition Zero, con la sua campagna per giocatore singolo che nessuno aveva chiesto. Men che meno i fan duri e puri della primissima ora, che da oltre vent'anni continuano a sfidarsi grazie alla visione di Mihn e Jesse. E il sipario è ancora ben alto. ❑

THE SHADOW OVER HAWKSMILL

ANTICHE PIATTAFORME

Atmosfere horror, entità misteriose e un intero paese del nord-est britannico trasformato in un deserto, in questo nuovo incredibile gioco per Commodore 64!

di Paolo "Paolone" Besser

TGM SILVER AWARD

Probabilmente, nonostante la vocazione della rivista che avete sottomano, vi meraviglierà leggere la recensione di un gioco (uno nuovo, ci teniamo a precisarlo!) per il Commodore 64. Il motivo è che, a tutti gli effetti, il Commodore 64 è tornato sugli scaffali con le repliche di Retro Games Ltd e, forte del successo di TheC64 e TheC64 Mini, non possiamo più considerarlo soltanto una piattaforma vintage. Così, visto che il "biscottone" vanta ancora una notevole community di appassionati e, incredibile a dirsi, almeno tre o quattro case editrici che pubblicano software regolarmente, ci siamo detti "perché no?". Non recensiremo tutti i giochi che usciranno ma, col benestare di voi lettori, la cosa potrebbe ripetersi quando ne vale davvero la pena. Che ne dite?

DA HAWKSMILL CON ORRORE

Hawksmill era un ridente paesino del nord-est inglese, dove la gente beveva il tè alle cinque di pomeriggio, pregava per la salute della Regina e si contorceva le dita sulla tastiera della macchina per scrivere, ogni volta che doveva digitare correttamente il nome della città di residenza. Tutto questo è durato fino a che non si è avverata un'oscura profezia celata nelle pagine del Necronomicon, tra la formula segreta della vostra bibita preferita e i metodi per definire i contratti di telefonia mobile: gli abitanti sono scomparsi tutti quanti all'improvviso, senza lasciare alcuna traccia. Che fine hanno fatto? Sono stati rapiti dai demoni? Costretti a indicibili torture in un'altra dimensione? Rinchiusi in un resort tropicale senza aria condizionata? A risolvere il mistero dovremo pensarci noi, dopo aver indossato casacca e cappello da Indiana Jones e aver estratto dalla fondina la fida pistola ammazza-diavoli.

THE SHADOW OVER HAWKSMILL È UN GIOCO DI PIATTAFORME A SCHERMATE FISSE, A METÀ STRADA TRA IMPOSSIBLE MISSION E RICK DANGEROUS

PLATFORM D'ATMOSFERA

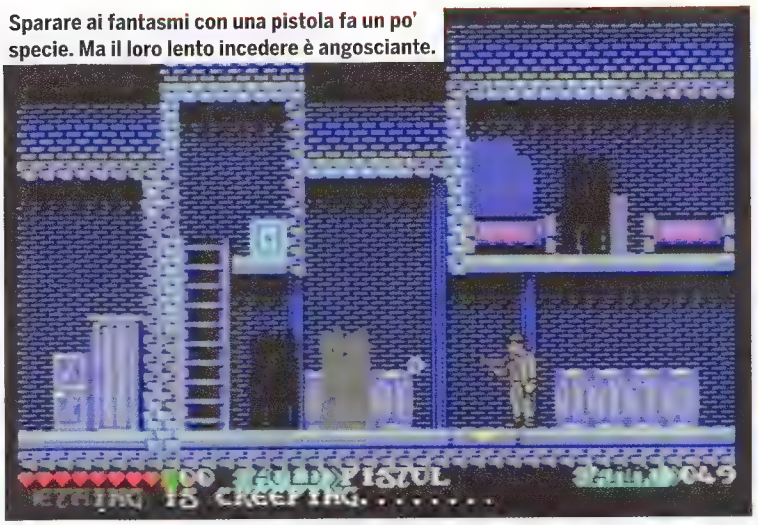
The Shadow Over Hawksmill è un gioco di piattaforme a schermate fisse, a metà strada tra Impossible Mission e Rick Dangerous. Il nostro eroe può muoversi a destra e a sinistra, saltare, salire e scendere le scale, aggrapparsi alle piattaforme leggermente più alte di lui o poco più lontane dei suoi balzi. E, naturalmente, può raccogliere oggetti e sparare con la sua pistola, o con altre armi trovate lungo il gioco. I suoi movimenti sono animati con grande maestria, sfruttando la sovrapposizione di sprite per ottenere, nel contempo, colori e alta definizione. Con quello che potremmo definire un colpo di genio,

Sviluppatore / Publisher iconi64 / Psytronik
Prezzo 6,99 €
Localizzazione Assente (testi in inglese)
Multiplayer Assente

PEGI N.D.
Piattaforma di prova TheC64

Com'è, come gira
Il gioco è perfettamente compatibile con le repliche del C64 realizzate da Retro Games Ltd, ma funziona ovviamente sull'hardware originale se avete modo di leggere T64, D64 o di trasferirne i contenuti su supporti fisici e sotto VICE 3.x su qualsiasi piattaforma per cui l'emulatore è disponibile.

a metà strada fra limiti tecnici e scelta di stile, i nemici sono tutte ombre, sprite neri in hi-res che incutono timore ogni volta che si avvicinano, e che privano il protagonista di una preziosa "tacca" di energia a ogni contatto. Non ci sono checkpoint, né vite aggiuntive: una volta finita l'energia, si muore e si ricomincia da capo, senza pietà. Lungo il percorso, però, è possibile trovare del cibo e mangiarlo quando serve, per recuperare tutta la preziosa linfa vitale. Il cibo non è l'unica cosa che possiamo raccogliere: per terra sono ben celate le munizioni per la pistola e altri oggetti necessari per proseguire l'avventura. Trovarli non è affatto semplice perché, in assenza del benché minimo segnale, dobbiamo abbassarci ogni volta che vediamo una cassa o un oggetto simile e sperare che il gioco ci restituisca la fatidica didascalia "hai trovato questo o quello". Ogni cosa raccolta finisce in un inventario a cui possiamo accedere quando siamo abbassati, premendo il tasto fuoco: l'azione fa passare in rassegna tutti gli oggetti che abbiamo, fino a che non impugniamo quello che ci serve. Questo significa, ahinoi, che da accovacciati non possiamo sparare e, per tanto, tutti i nemici all'altezza delle nostre gambe andranno preferibilmente evitati con un balzo.



Sparare ai fantasmi con una pistola fa un po' specie. Ma il loro lento incedere è angosciante.

UNA MISSIONE DIFFICILE

La peculiare scelta dei colori ha una "piccola" controindicazione: saltuariamente, non permette di individuare i nemici con facilità. Per esempio, tra le case di Hawksmill dobbiamo ingaggiare una lotta piuttosto serrata con i pipistrelli che scendono dai tetti, ma possiamo vederli solo quando volano davanti a un muro, altrimenti sono del tutto indistinguibili dal buio pesto della foresta sullo sfondo. Le munizioni contate (fortunatamente non con il contagocce) e la lunga distanza tra le possibili ricariche fanno il resto, facendoci sudare ogni piccolo progresso. The Shadow Over Hawksmill, dunque, ha una duplice natura: da una parte non sembra neanche un gioco per il Commodore 64, vista la saggezza con cui il chip VIC II è stato usato per creare

DA ACCOVACCIATI NON POSSIAMO SPARARE. PER TANTO, TUTTI I NEMICI ALL'ALTEZZA DELLE NOSTRE GAMBE ANDRANNO PREFERIBILMENTE EVITATI CON UN BALZO

La presentazione animata è semplice, ma di grande impatto.

alcuni effetti scenici (il temporale all'inizio del gioco è fantastico!), ma dall'altra ha conservato tutta la filosofia "punitiva" dei best-seller di una volta, per evitare che il nostro soggiorno a Hawksmill si trasformasse in una noiosa passeggiata. Teniamo presente che – presentazione a parte – il gioco sta tutto nei 64 kilobyte del computer, in un unico caricamento. Personalmente, però, non condivido molto la decisione di non inserire i checkpoint e la possibilità di continuare: giocare il titolo su hardware originale offre sicuramente l'esperienza più hard-core di tutte, ma finire l'avventura in queste condizioni può essere molto frustrante. È meglio usare un TheC64 o un emulatore per sfruttare i save-state e, all'occorrenza, ricaricare da un punto più avanzato. Il gioco è disponibile su itch.io a partire dal sito del produttore (il link è in apertura della recensione) ed è possibile comprarlo, fin da subito, in digital download (viene fornito un file .zip contenente il gioco in formato .prg, .d64 e .t64, più una versione ottimizzata per TheC64 Mini e "maxi"), oppure ordinarne un'edizione più costosa in formato fisico (floppy, cassetta o cartuccia). C'è addirittura una collectors edition che, al prezzo "super-pieno" di 40 sterline, offre la confezione extralusso di The Shadow Over Hawksmill, l'edizione su cartuccia per C64/128, un booklet di istruzioni, la colonna sonora su CD, vari gadget e perfino una mappa del gioco in formato poster, da appendere al muro.

PRO
- ⊕ Tecnica impeccabile, come ai tempi di gloria del C64
- ⊕ Impegnativo, intrigante e con una bella grafica

CONTRO
- ⊖ Effetti sonori d'impatto, ma soundtrack dei titoli un po' scialba
- ⊖ Niente checkpoint, gli oggetti da raccogliere non si vedono

VOTO [86]

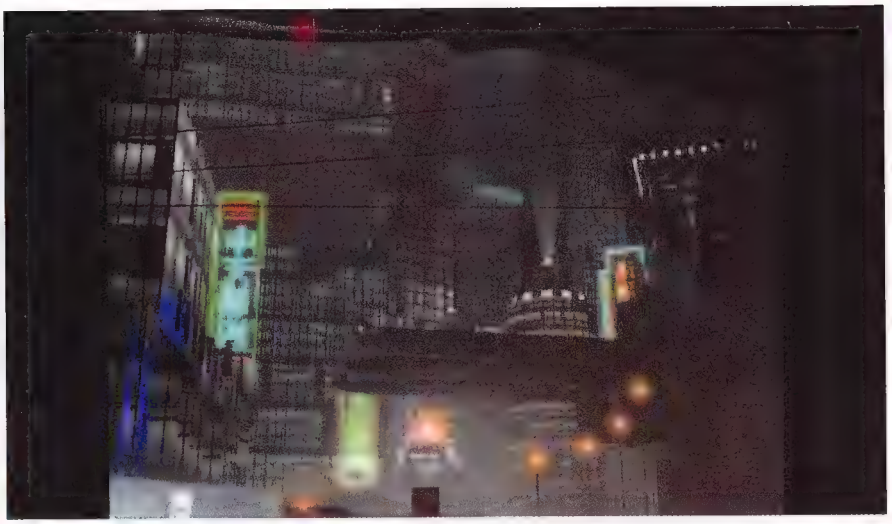
MA I VIDEOGIOCATORI SOGNANO ROMANZI ELETTRICI?

LA GRANDE AVVENTURA – IN TUTTI I SENSI – DEL BLADE RUNNER DI WESTWOOD, E QUELLO CHE VOLEVA DIRE, VENTITRE ANNI FA, ANDARSENE A SPASSO PER IL MONDO CREATO DA PHILIP K. DICK E PORTATO SUL GRANDE SCHERMO DA RIDLEY SCOTT

Non è successo subito. Blade Runner di Ridley Scott ha impiegato diversi anni per diventare la colonna portante dell'immaginario collettivo che è ormai da tanto tempo. Nell'82, negli anni in cui la fantascienza era per tutti l'adrenalina della saga di Star Wars, il capolavoro neo-noir di Scott è stato stroncato da buona parte della critica. Lo trovavano lento, al punto di coniare quel soprannome che gli è rimasto appiccicato a lungo. "Blade Crawler". Aveva incassato poco, non arrivando a recuperare del tutto neanche i soldi investiti. Blade Runner sembrava, allora, una pellicola destinata a non lasciare traccia. Dire oggi che non è andata così è, fortunatamente, un eufemismo.

"Los Angeles, november 2019". Continuo a rigirarmi tra le mani il big box del Blade Runner di Westwood Studios. L'illustrazione sul fronte fa di tutto per far sembrare il protagonista, Ray McCoy, un genuino surrogato di Rick Deckard. Anche se quel volto in CGI appiccicato su una foto ricorda troppo un Del Piero con i capelli corti e il trench. Sul retro, Rachael, quella matta con gli occhiali neri di Crystal Steele, Lucy con i suoi capelli rosa e la giapponese ingurgita-pillole degli schermi giganti chiudono un patchwork di screen del gioco, sormontato dai dati dell'avventura, snocciolati con fierezza da Westwood. Quattro CD, 70 personaggi in motion-capture, le voci di diversi membri del cast originale, storia plasmabile in base alle scelte compiute, stralci della colonna sonora del film appositamente ricreati e, soprattutto, la possibilità di usare la macchina ESPER per analizzare le foto, quella del test Voight-Kampff per stanare i replicanti, l'auto volante dei piedipiatti dell'unità Blade Runner, lo Spinner. Quello che la scatola non dice, è che Blade Runner non è un tie-in come tanti, perché riesce nella non semplice impresa di andare oltre il film, creando un ponte con il romanzo originale di Dick e recuperandone diversi elementi. Da grandissimo fan della pellicola e da cultore delle opere dello sfortunato Philip K., di cui proprio in quegli anni da universitario cercavo di recuperare tutto quello che non avevo ancora letto (fratello mio, è andata esattamente così anche per me, ndII-V), ce n'era abbastanza per farmi esplodere il cervello. In effetti è quello che è successo.

Non era il primo gioco di Blade Runner, l'avventura Westwood. C'era già stato dodici anni prima il Blade Runner della CRL (Tau Ceti, Bugsy), gioco per Commodore 64, ZX Spectrum e Amstrad



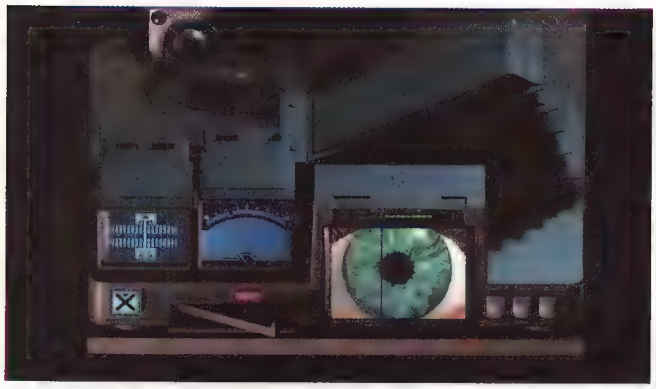
LA DIRECTOR'S CUT NON RIPORTÒ SOLO DECKARD, RACHAEL E ROY BATTY SUL GRANDE SCHERMO, MA PIAZZÒ ANCHE BLADE RUNNER NEL POSTO CHE GLI SPETTAVA

CPC che non era basato in realtà sul film di Scott... ma sulla colonna sonora di Vangelis, perché quelli erano gli unici diritti che la softco londinese era riuscita a rimediare. "Video game interpretation of the film score", prometteva la copertina, in un esercizio di arrampicata sugli specchi talmente sfacciato da risultare encomiabile. Un gioco su un cacciatore di repli...droids, perché è ovviamente di questo che parlavano le musiche del compositore greco, no? Anyway. Lo scenario, nel 1997, era comunque completamente diverso. "Blade Crawler" si era trasformato in un capolavoro della fantascienza riconosciuto universalmente come tale. La Director's Cut del '92 non aveva riportato solo Deckard, Rachael e Roy Batty sul grande schermo, ma piazzato Blade Runner nel posto che gli spettava di diritto, rinnovandone il culto tra i fan e facendolo scoprire a tanti. Peraltro, proprio negli anni dell'esplosione multimediale del cyberpunk, della trasformazione di quello che era stato un effimero ma folgorante sottogenere letterario di inizio anni 80 in un filone cinematografico su cui anche il videogioco si sarebbe buttato a pesce, come un determinatissimo James Pond. Erano i tempi del Johnny Mnemonic con Keanu Reeves e di New Rose Hotel, entrambi pescati dai racconti di William Gibson; erano gli anni dell'anime invasion negli USA, capeggiata da film e OAV come Ghost in the Shell e Battle Angel Alita. Non lo sapevamo ancora, ma Matrix era dietro l'angolo.

Immersi fino alle orecchie in quel grande, potentissimo riflusso di immaginario cyberpunk, sognavamo Tokyo e le sue insegne al neon e assorbivamo qualsiasi riflesso di quelle atmosfere ci versassero in retina quegli anni. Trattenendo il fiato ogni singola volta che ci ritrovavamo a volare oltre quel ponte in Gare d'Europa, il più cyberpunk dei tracciati di Wipeout 2097, con la versione strumentale di Firestarter dei Prodigy a martellarti le orecchie e farti andare il cuore a mille, fino a sincronizzarlo con quella irrefrenabile voglia di futuro, di nuovo millennio ormai a due passi. Blade Runner di Westwood arrivò in un momento semplicemente perfetto, per il mood di quei mesi e perché poteva contare su un livello di tecnologia sufficiente per fare quello che aveva intenzione di fare. Portarti a spasso in quel mondo, fin quasi a farti sentire addosso la pioggia di quella Los Angeles del lontano 2019, grazie a una confezione audiovisiva di assoluto livello. Per portarti in casa la quale, promette la scatola del gioco, non c'è bisogno di quelle nuove diavolerie, le schede di accelerazione grafica: basta un Pentium 90Mhz con 16 mega di RAM e Windows 95. Ma con un Pentium 133Mhz, ti dice anche, gira meglio.

Apro la scatola. Dentro ci trovo il box piccolissimo di Alien Breed Special Edition '92 per Amiga (don't ask. L'effetto matrioska è un grande classico salvaspazio delle mie collezioni), il jewel case quadruplo con i quattro CD-ROM e un manualetto da 32 pagine che ti spiega come funzionano la macchina KIA (Knowledge Integration Assistant) che mette ordine tra prove e sospetti, l'ESPER e il resto. C'è anche un depliant che ricorda a chi non lo sapesse, in quel 1997 lì, che Westwood è la stessa Westwood che sta dominando i PC di mezzo pianeta con Command & Conquer e i suoi spin-off come Red Alert, e che ha da poco sfornato un altro titolo ambizioso, il GdR in soggettiva Lands of Lore:

NON È SUCCESSO SUBITO: BLADE RUNNER HA IMPIEGATO DIVERSI ANNI PER DIVENTARE LA COLONNA PORTANTE DELL'IMMAGINARIO COLLETTIVO CHE È ORMAI DA TEMPO



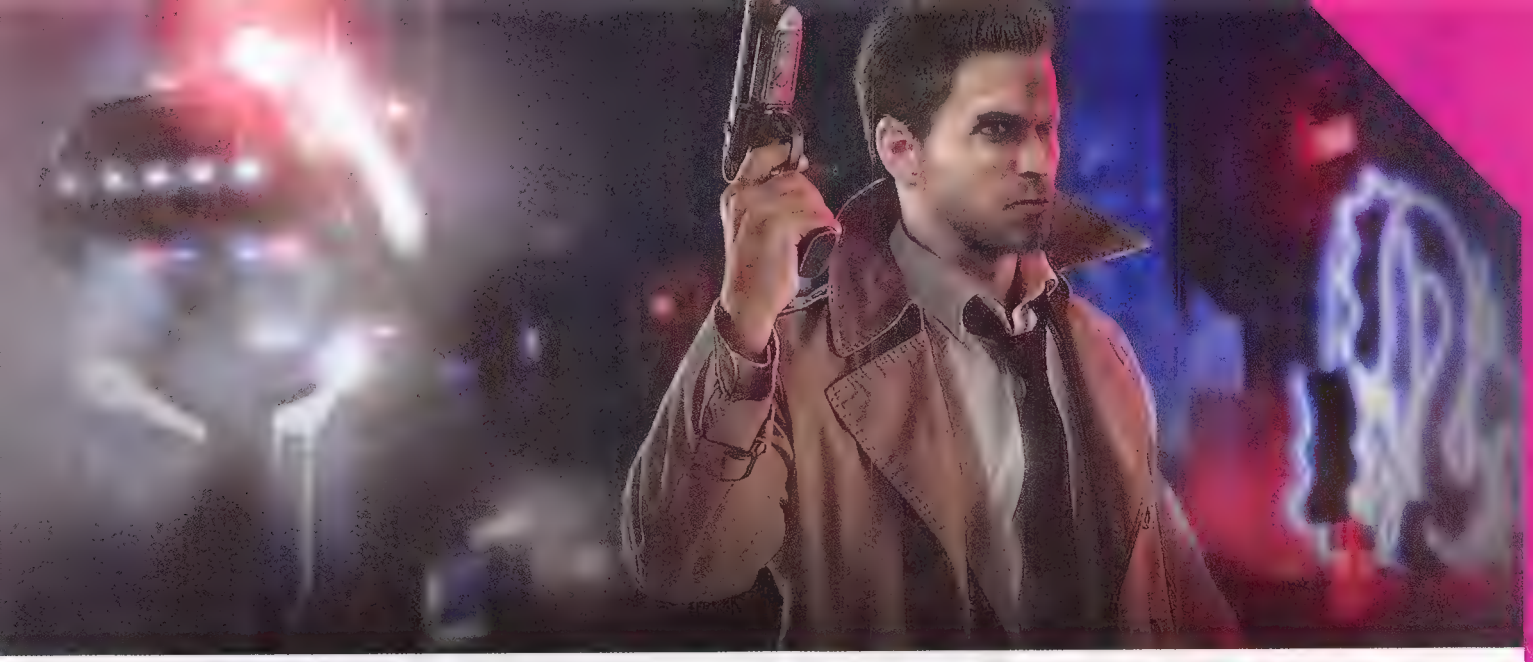
IMMERSI IN QUEL GRANDE POTENTE RIFLUSSO DI IMMAGINARIO CYBERPUNK, ASSORBIVAMO QUALSIASI RIFLESSO DI QUELLE ATMOSFERE CI VERSASSERO IN RETINA

Guardians of Destiny. Ma non è in Westwood che il progetto di questa – infinitamente più ambiziosa – trasposizione del mondo di Blade Runner è nato.

Il film di Scott aveva lasciato dietro di sé un lungo strascico fatto di debiti e diritti sparsi tra tutta una serie di entità distinte, come la società di distribuzione The Ladd Company e la Tandem Productions. La Tandem chiude i battenti nell'82, una fra le tante vittime della "maledizione di Blade Runner" (pellicola che, come noto, non ha portato molto bene ai marchi che hanno pagato per il product placement e a tante altre società coinvolte), ma i suoi proprietari, i produttori Bud Yorkin e Jerry Perenchio, si sono affrettati a mettere le mani su (parte di) quei diritti, creando la Blade Runner Partnership per gestirli. E per cercare di spremerne un po' di soldi, hanno proposto in giro questa idea di un gioco ufficiale su Blade Runner a, beh, praticamente chiunque. Bussano alla porta di Sierra, Activision, Electronic Arts, e alla fine si accordano con Virgin Interactive, che molla la patata bollente a Westwood Studios. Il problema è che il suddetto ginepraio di diritti persiste e riguarda molti aspetti del film stesso. Westwood non potrà utilizzare, salta fuori, sequenze e campioni audio della pellicola. Niente filmati, niente brani di Vangelis. Va tutto creato o ricreato nota per nota (come avverrà per la colonna sonora di Frank Klepacki) da zero. L'idea da proporre a Yorkin viene sviluppata in meno di una settimana, perché, perdonate la battuta facile, si corre sul filo di un rasoio e Yorkin ha una paura matta che in quel caos in cui non si sa chi ha firmato cosa, salti fuori qualcuno a far fermare tutto, avendone titolo.

Ma per creare il gioco ci si prende fortunatamente il tempo necessario, e Westwood fa di tutto per realizzarlo come si deve. Non avendo gli spezzoni del film, si cerca di tirare a bordo chi lo aveva reso possibile. Scott e Harrison Ford non sono interessati (l'attore era peraltro nel bel mezzo di una sorta di guerra personale con l'industria del videogioco, che secondo lui si concedeva troppe licenze nello sfruttare il materiale dei film), ma Westwood riesce a coinvolgere il compianto Syd Mead per il design, e chi si è occupato dei set del film. La Los Angeles di Deckard viene ricreata usando i voxel, anziché i poligoni da dare in pasto agli acceleratori 3D come facevano gli altri, e Westwood cura i suoi personaggi, con un numero di sequenze in motion capture considerato semplicemente folle per i tempi (oltre 20mila) e con le voci di tutti gli interpreti originali del film che riesce ad accaparrarsi: Sean Young (Rachael), James Hong (Hannibal Chew), Joe Turkel (Tyrell), Brion James (Leon), William Sanderson (Sebastian). Il conto, alla fine, è il doppio del previsto, ma il risultato è sotto gli occhi di tutti. Nella versione italiana del gioco si sovrappone un ulteriore livello, perché Ray ha la voce di Michele Gammino (Deckard/Harrison Ford nel film) ed è della partita anche Sandro Iovino (Roy Batty/Rutger Hauer). Il radiodramma RAI di Blade Runner, nel 2006, sempre puntando su quelle voci avrebbe completato meravigliosamente il delizioso cortocircuito mentale. Una curiosità: la voce originale di Crystal Steele è di Lisa Edelstein, la futura Cuddy di Dr. House.

Era un titolo diverso da tante altre avventure punta e clicca, Blade Runner, in quelli che sembravano gli anni del crepuscolo del genere. Non sarebbe stato così, ma tanto allora non c'era tempo o modo per preoccuparsene, perché la storia di Ray McCoy era coinvolgente come poche per chiunque avesse a cuore il film o semplicemente quel tipo di ambientazione. Quel mood piovoso, malinconico e pieno di luci al neon e maxischermi che tutto il mondo dell'entertainment sembrava volerti inoculare sottopelle, attingendo alla pellicola



di Scott, ora non più oggetto di nickname sarcastici bensì metro di paragone, sfruttatissima fonte d'ispirazione. Anche il consueto andirivieni endemico del genere punta e clicca, il dover visitare e rivisitare continuamente gli stessi luoghi alla ricerca dell'interazione utile per triggerare la fase successiva, qui era funzionale al tipo di narrazione cercato. Far esplodere all'improvviso un qualche evento, in grado di strapparti da quella routine, non dandoti mai il modo di prevedere cosa sarebbe accaduto in seguito.

McCoy, i replicanti, quel massacro di animali; il cacciatore che diventa preda, quando cercano di incastrarlo per omicidio. Quel corrotto del tenente Guzza, quel bastardo di Runciter. E soprattutto quei tredici finali diversi, varianti in realtà di tre esiti principali. È un umano, McCoy? Un replicante? Ora che la Director's Cut aveva chiarito la vera natura di Deckard (e prima che Denis Villeneuve, molto tempo dopo, tornasse a giocherellare con quel concetto), c'era un altro dubbio da dissipare. A meno, certo, di non incorrere nel finale ambiguo, che una risposta non te la dava: McCoy avrebbe lasciato la città, da solo o in compagnia, ma in entrambi i casi portandosi dietro un sacco di pensieri. Ma quei quattro CD e quel mondo erano lì apposta per esser giocati e rigiocati, fino al punto di completare ogni possibile ramo conclusivo della storia.

UNA COSA CHE MI HA SEMPRE COLPITO DEL GIOCO È IL SUO RIPRENDERE E CONTESTUALIZZARE ALCUNI ASPETTI DEL ROMANZO SCIVOLATI SULLO SFONDO DEL FILM

Una cosa che mi ha sempre colpito del gioco è il fatto che riesce a riprendere e contestualizzare alcuni aspetti del romanzo di Dick che nel film erano scivolati sullo sfondo, proprio come il valore degli animali veri in un mondo ormai morente e sedotto dalla fuga nelle colonie Extra-Mondo. Come nel romanzo - "Il cacciatore di androidi", "Blade Runner", "Ma gli androidi sognano pecore elettriche?", a seconda dell'edizione che avete in casa – i replicanti in fuga sono solo un elemento, il problema principale, ma non l'unico, di un'umanità allo sbando. Tanto che a spiegarci cosa ci rende umani, nel film, è chi non lo è. Sarebbe stato perfetto avere anche Mercer e la sua religione, quelle macchine dell'empatia e della sofferenza collettiva, altro spunto interessantissimo e seminale del romanzo di Dick. Ma sì, in effetti integrare quello in un'avventura punta e clicca sarebbe stato un po' più complesso.

Virgin Interactive vendette all'epoca oltre un milione di copie di Blade Runner, come quella che stringo in mano ora. Una buona fetta di quei soldi finì nelle tasche della Blade Runner Partnership di Yorkin. Westwood Studios verrà assorbita da EA e liquidata nel 2003. Nel 2009 si scoprirà che l'idea di un sequel è stata proposta in seguito dalla Blade Runner Partnership a Gearbox, che non se l'è sentita di investirci almeno 30-35 milioni di dollari, addossandosi tutto il rischio. Il Blade Runner di Westwood è disponibile da metà dicembre su GOG.com, per 9 euro, in versione PC, Mac e Linux. Non ho resistito e lo sto giocando e rigiocando sul portatile, a piccole dosi, da settimane. E in ogni caso, questa vecchia scatola con i suoi quattro CD, la sua orgogliosa presentazione di una line-up di giochi di un'azienda defunta ormai da 17 anni, e la custodia di cartone con un finto Del Piero del futuro che mi ha accompagnato in almeno tre traslochi, continuerà a esserci. A ricapitarmi davanti, quando meno me l'aspetto, per farmi ricordare tutti quei pomeriggi trascorsi girovagando in un futuro ormai passato. La soffitta è ben coibentata, non c'è fortunatamente il rischio che il tutto vada perduto nella pioggia. ❑

A cura di **Paolo Besser (paolone@thegamesmachine.it)**

LA SCHEDA CHE DEBUTTÒ DUE VOLTE

Lo strano destino della Radeon RX 5600 XT, che ha guadagnato megahertz e performance nel giro di una notte, ma che ha fatto venire un po' di mal di testa a chi vuole comprarne una...

Se ci chiedeste oggi quale sia la scheda video più indicata per giocare in Full HD non avremmo dubbi: dopo anni di strapotere in questo settore da parte di Nvidia, oggi vi consiglieremmo una Radeon RX 5600 XT. Ma quale delle tante, esattamente? Rispondere a questa domanda, invece, è tutt'altro che semplice e per farlo dobbiamo tornare indietro di un paio di mesi, quando Lisa Su, dal palco del Consumer Electronic Show, presentò ufficialmente la GPU. La soluzione adottava fisicamente, e adotta tuttora, lo stesso chip Navi 10 delle "sorelle maggiori" RX 5700, costruito secondo i dettami della nuova architettura RDNA di AMD con un raffinato processo produttivo a 7 nm, ma naturalmente presentava alcune caratteristiche "ridotte" per l'impiego su schede vendute necessariamente a prezzo più basso. Nella fattispecie, sono attivi i medesimi 2.304 stream processor delle RX 5700, suddivisi nelle stesse 36 compute unit da 64 core ciascuno, ma le frequenze di lavoro iniziali erano più basse. Molto più basse: 1130 Mhz di clock base contro 1465, 1375 Mhz di "game clock", una nuova frequenza "tipica" che AMD si è inventata per distribuire potenza a un maggior numero di core contemporaneamente durante il gioco, contro i 1625 delle RX 5700 e, infine, 1560 Mhz di boost clock, in parole povere la frequenza massima che la GPU può toccare, in occasioni molto particolari. Nel caso della RX 5700, questo valore sale a 1725 Mhz. Non solo: il bus della memoria GDDR6 si riduce da 256 a 192 bit, con una sensibile riduzione della larghezza di banda disponibile e, di conseguenza, delle prestazioni generali delle schede. Un vecchio stratagemma: ai tempi in cui giocare in Full HD era un lusso per ricchi, dimezzare l'ampiezza del bus da 256 bit a 128 faceva la differenza tra una scheda capace di volare a 1080p e una che invece si doveva accontentare dei 720p (e quindi di risoluzioni comprese tra gli 800x600 punti e i 1280x768). Allo stato attuale, invece, tali differenze di clock dai 200 ai 300 Mhz e l'ammanco di 64 bit nel bus della memoria erano sufficienti a creare un solco invalicabile tra le due GPU, destinate l'una ai 1080p e l'altra ai 1440p. E, in effetti, Lisa Su presentò le Radeon RX 5600 XT come le antagoniste perfette per le GeForce GTX 1660, soluzioni che Nvidia vendeva a prezzi molto simili ai 279 dollari che AMD aveva previsto per questo prodotto.

Per capire se una Radeon RX5600xt ha già il nuovo BIOS, basta usare GPU-Z e osservare le frequenze rilevate.

FARE I CONTI SENZA L'OSTE

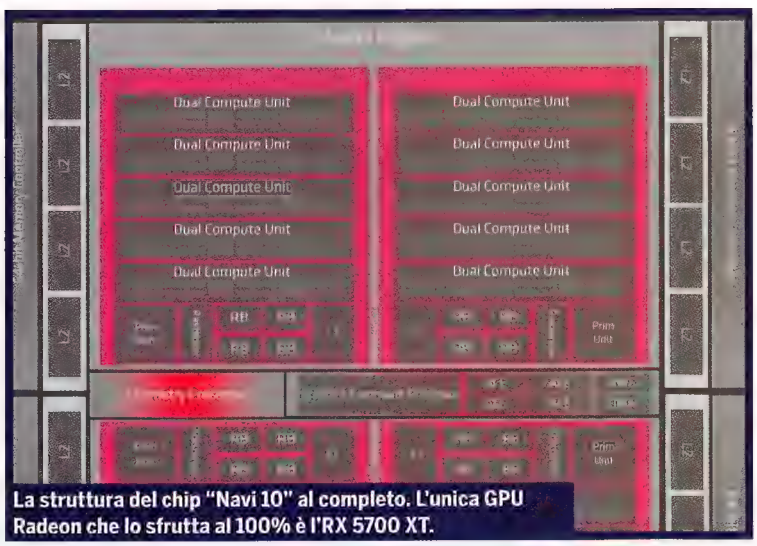
Ciò che AMD non si aspettava, ma che avvenne immediatamente dopo la commercializzazione dei primi esemplari di schede Radeon RX 5600 XT, fu l'improvviso taglio del prezzo delle schede GeForce RTX 2060 da parte di Nvidia, abbassato a quota 299 dollari. Una manovra imprevedibile, perché portare le RTX 2060 allo stesso livello delle GTX 1660 significava rendere queste ultime inevitabilmente meno interessanti: Le GeForce RTX 2060 sono schede pensate per lavorare molto bene in Full HD e bene in QHD, offrendo nel contempo la "grande novità" del ray tracing assistito, una feature che tutt'oggi solo Nvidia può vantare di avere. In realtà, come sappiamo dai benchmark, il ray tracing assistito mette sotto stress una fetta considerevole dei transistor a disposizione e, per tanto, le prestazioni delle RTX 2060 non sono più ottimali una volta attivato. Ciò nonostante, si tratta di un valore aggiunto dal considerevole impatto scenico, limitato solo dalle prestazioni "azzoppate" e dal fatto che ben pochi giochi lo supportano. Nella partita a scacchi della fascia media, tuttavia, mettere la RTX 2060 sulla casella dei 300 euro significa fare "scacco" ad AMD, trovatasi improvvisamente senza alcun mordente sia per la sua soluzione "intermedia" RX 5700, naturale concorrente della RTX 2060 quando costava di più, sia per la nuova arrivata RX 5600 XT, troppo poco potente al confronto. Che fare,

Qualunque scheda Radeon RX 5600 XT dotata del nuovo BIOS è in grado di offrire prestazioni ottime a 1920x1080 pixel.

quindi, per togliere il re d'impiccio? Le mosse possibili erano soltanto due: abbassare i prezzi o aumentare le prestazioni. E AMD ha scelto quest'ultima, distribuendo ai suoi partner una nuove versione "base" del BIOS che innalza le frequenze di lavoro della GPU rispettivamente a 1615 (game) e 1725 Mhz (boost). Un bel salto in avanti, che ha implicato anche un innalzamento del valore di TDP inizialmente dichiarato (da 150 a 180 watt), ma che ha anche dato ai concorrenti un osso più duro da sconfiggere. Ora le Radeon RX 5600 XT hanno prestazioni più simili a quelle delle sorelle RX 5700, più elevate rispetto alle GeForce GTX 1660 Ti e Super, analoghe e talvolta superiori a quelle delle GeForce RTX 2060. Sono diventate, insomma, perfette per il gioco in Full HD e capaci di andare anche in QHD, sebbene per quest'ultima risoluzione le Radeon RX 5700 XT, le GeForce GTX 2070 e le "vecchie" GTX 1080 siano tuttora più indicate. Piccolo problema: intere partite di schede basate su Radeon RX 5600 XT erano già state prodotte, inscatolate e spedite ai negozi. Quelle realizzate successivamente montano già il BIOS nuovo, ma i primi esemplari? Fortunatamente, basta aggiornare questa componente software, seguendo le istruzioni riportate sui siti dei produttori, per risolvere il problema. Solo una raccomandazione: seguitele alla lettera, non divagate e, soprattutto, non usate MAI un tool preparato per una versione diversa della scheda, o di un altro produttore, perché rischiereste di renderla inutilizzabile.

LA QUESTIONE DELLE MEMORIE

C'è anche un altro particolare a cui un futuro possessore di scheda Radeon RX 5600 XT dovrebbe fare attenzione: la tipologia delle memorie installate. Avrete notato che, in tutte le righe che precedono, non abbiamo mai menzionato la frequenza delle RAM. Il motivo è che essa dipende dalle specifiche GDDR6 scelte dal produttore. AMD ha lasciato un certo margine di libertà ai vendors, per cui sono due le possibili tipologie che troverete: da 12 e da 14 Gbps. Questo si traduce in RAM che andranno rispettivamente a 1500 o a 1750 Mhz. Naturalmente, le seconde costano di più ma offrono prestazioni sensibilmente superiori, perché il loro impiego fa salire la capacità di banda da 288 a 336 GB/s, con ulteriori guadagni soprattutto alla risoluzione QHD. La scheda Pulse RX 5600 XT di Sapphire, per esempio, è nota per l'uso di GDDR6 da 14 Gbps, così come l'annunciata – ma al momento introvabile – ROG Strix RX 5600 XT TOP di ASUS. La versione OC recensita questo mese, invece, adotta le più economiche GDDR6 da 12 Gbps/1500 Mhz. A questo punto, dunque, un volenteroso giocatore che intenda dotare il proprio computer di una di queste schede, quali precauzioni dovrà prendere? Nell'ordine: 1) controllare la frequenza di lavoro delle RAM sulla pagina del prodotto; 2) controllare che il BIOS sia quello nuovo osservando le frequenze di lavoro specificate sulla stessa pagina; 3) accertarsi che, in ogni caso, esista un tool che permetta l'aggiornamento. Il resto dipende unicamente da priorità personali: chi vuole giocare in assoluto silenzio, per esempio, preferirà un modello dotato di un buon dissipatore, piuttosto che uno dotato di memorie veloci, e così via. ■



La struttura del chip "Navi 10" al completo. L'unica GPU Radeon che lo sfrutta al 100% è l'RX 5700 XT.

THE PERFECT MACHINE

Molti lettori hanno invocato a gran voce il ritorno della pagina del "PC Ideale", soppressa qualche tempo fa per ragioni di spazio e di sostanziale ripetitività delle sue voci. Così abbiamo deciso di rimettere mano alla questione proponendo la "versione 2.0" della rubrica, con tre piattaforme per altrettante finalità "tipiche" e alcune doverose aggiunte alle voci (in particolare: d'ora in poi lo storage sarà suddiviso tra disco di sistema veloce e disco dati con maggiore capienza, ma più lento. Inoltre, sono incluse le previsioni di spesa per case, mouse, tastiera e alimentatore, rapportate a ciascuna configurazione). Ci auguriamo che la nuova impostazione sia molto più gradevole della precedente.

TOP GAMER

Per il giocatore che non deve chiedere mai!

Un PC con componenti al top pensato principalmente per il gioco a 4K, le cui prestazioni in altri ambiti sono puramente secondarie. L'idea, insomma, è che chi decide di acquistare un PC come questo lo faccia esclusivamente per giocare, o quasi. Tutte le componenti sono finalizzate a ottenere il meglio in ambito ludico, e questo senso spiega perché, nonostante i Ryzen 9 3950X di AMD siano più economici e abbiano esattamente il doppio dei core, sia stata scelta una configurazione basata su Core i9 9900K. Rispetto al mese scorso, va segnalato un sostanzioso aumento dei prezzi dello storage interno, che fa salire il costo totale oltre quota €4.000.

Scheda Video	GeForce RTX 2080 Ti	€1.100
CPU	Intel i9 9900K	€500
Scheda Madre	MSI MPG Z390 Gaming Pro Carbon	€250
RAM	32 GB Corsair Vengeance LPX 2x16 3600	€200
Drive sistema	Samsung 970 EVO MZ-V7E2T0 2TB M.2	€420
Drive dati	Samsung 860 EVO Sata SSD 4 TB	€550
Monitor	ASUS VA CG32UQ 4K 32"	€850
Altro	Case + Alimentatore + Tastiera + Mouse	€400
Costo totale della piattaforma:		€4.270

PERFORMANCE

Ottime prestazioni al giusto prezzo

Un PC di categoria "Performance" è pensato per essere un buon "performer" in ogni situazione. In questa fascia diamo l'assoluta precedenza al rapporto fra prezzo e prestazioni, cercando di ottenere una piattaforma quanto più equilibrata possibile, ottimale per il gioco a risoluzione QHD (2.650 x 1.440) ma capace di dare il meglio anche nelle normali applicazioni per la casa, l'ufficio e la creatività personale. L'idea, insomma, è che chi acquisterà la configurazione che proponiamo, poi la utilizzerà nell'unico PC domestico o comunque come computer principale. Anche in questo caso, c'è stato un piccolo aumento a causa dello storage.

Scheda Video	Radeon RX 5700 XT	€380
CPU	AMD Ryzen 7 3800X	€350
Scheda Madre	Asrock Pro4 X570	€160
RAM	16 GB Corsair Vengeance RGB PRO 3600	€110
Drive sistema	Patriot VPN100 1TBM-28H 1 TB M.2	€180
Drive dati	Toshiba X300 6 TB	€170
Monitor	ASUS VG27AQ	€560
Altro	Case + Alimentatore + Tastiera + Mouse	€300
Costo totale della piattaforma:		€2.210

VALUE

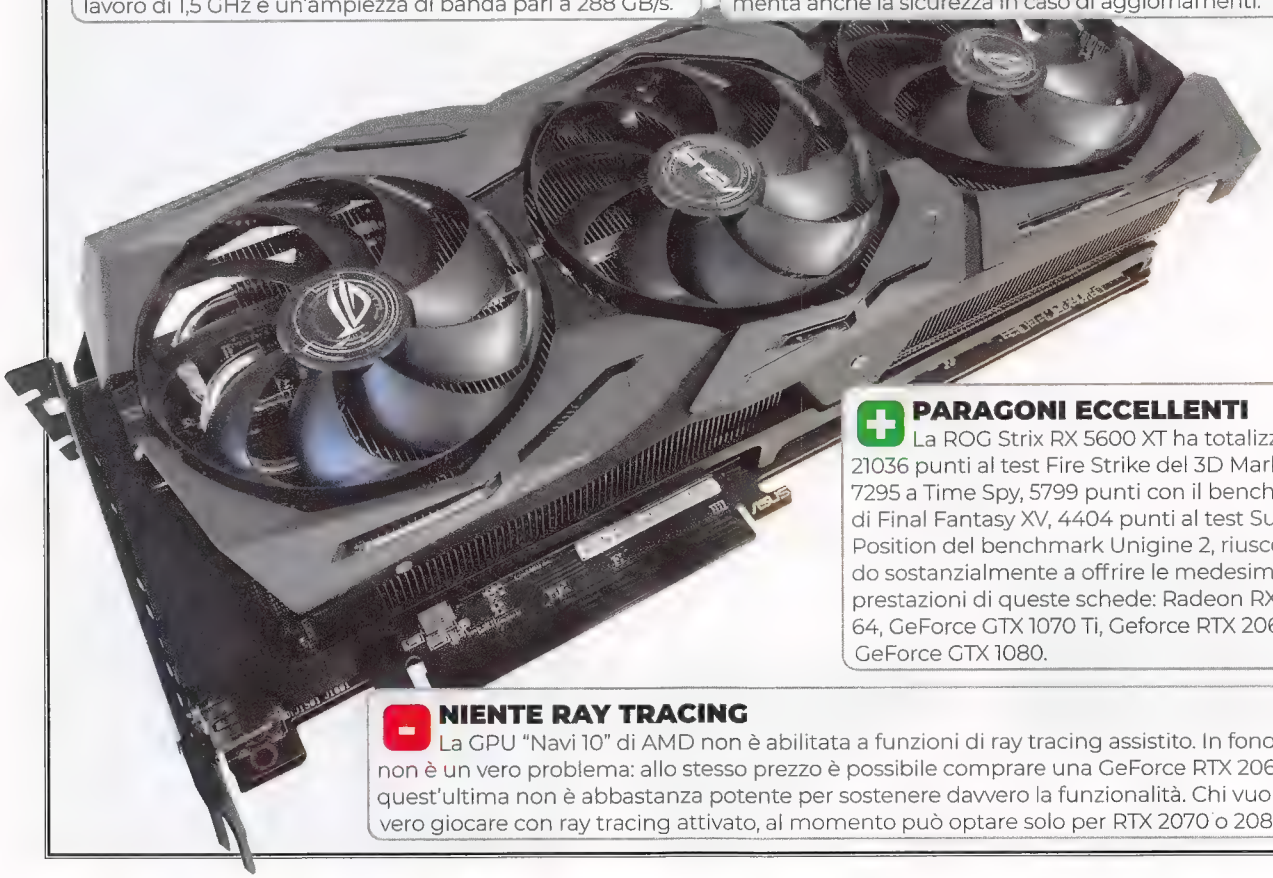
Chi ha mai detto che giocare costa caro?

Un PC poco costoso che possa elargire soddisfazioni in Full-HD, tuttora apprezzatissima sia in ambito ludico, sia nel campo televisivo. L'acquirente-tipo di questa configurazione non fa del gioco la sua ragione di vita o non vuole investire quantità eccessive di denaro nell'hardware, quindi individuare i componenti a basso prezzo con le caratteristiche migliori è di fondamentale importanza. Abbiamo accuratamente evitato di suggerire piattaforme vecchie perché non vogliamo limitare le capacità di aggiornamento. Economico sì, ma deve durare!

Scheda Video	GeForce GTX 1660 Ti	€200
CPU	AMD Ryzen 5 3600	€200
Scheda Madre	Asrock Phantom Gaming X570	€140
RAM	16 GB Corsair Vengeance RGB PRO 3600	€110
Drive sistema	Samsung PM981 512 GB M.2	€90
Drive dati	Seagate Barracuda HDD 4 TB	€90
Monitor	AOC G2460PF Full HD 24"	€190
Altro	Case + Alimentatore + Tastiera + Mouse	€200
Costo totale della piattaforma:		€1.220

GPU RADEON RX5600 XT
Il processore vanta 36 compute unit di 64 stream processor ciascuna, organizzate secondo la nuova architettura RDNA di AMD. Questo porta il numero totale di stream processor a 2304, cui si aggiungono 64 ROP, 144 unità di texturing, e un bus verso le memorie GDDR6 di 192 bit. Le RAM sono da 12 Gbps, con una frequenza di lavoro di 1,5 GHz e un'ampiezza di banda pari a 288 GB/s.

DOPPIO BIOS CON SWITCH
Un piccolo selettore permette di scegliere uno dei due BIOS disponibili: le frequenze di lavoro restano le stesse, ma le ventole girano diversamente. La modalità "P", performance, predilige la stabilità ma fa più rumore, mentre la modalità "Q", quiet, ferma le ventole quando la temperatura è inferiore ai 45°C. Avere due BIOS aumenta anche la sicurezza in caso di aggiornamenti.



PARAGONI ECCELLENTI
La ROG Strix RX 5600 XT ha totalizzato 21036 punti al test Fire Strike del 3D Mark, 7295 a Time Spy, 5799 punti con il benchmark di Final Fantasy XV, 4404 punti al test Super-Position del benchmark Unigine 2, riuscendo sostanzialmente a offrire le medesime prestazioni di queste schede: Radeon RX Vega 64, GeForce GTX 1070 Ti, Geforce RTX 2060, GeForce GTX 1080.

NIENTE RAY TRACING
La GPU "Navi 10" di AMD non è abilitata a funzioni di ray tracing assistito. In fondo non è un vero problema: allo stesso prezzo è possibile comprare una GeForce RTX 2060, ma quest'ultima non è abbastanza potente per sostenere davvero la funzionalità. Chi vuole davvero giocare con ray tracing attivato, al momento può optare solo per RTX 2070 o 2080.

ROG STRIX RX 5600 XT OC

Produttore. **ASUS** Prezzo indicativo: **€ 380** Internet. **www.asus.com/it/**

La nuova serie di GPU Radeon RX 5600 XT di AMD si propone come una soluzione "deluxe" per la fascia medio-bassa del mercato, quella pensata per offrire prestazioni eccellenti alla risoluzione Full HD (1920x1080 pixel) e una fluidità accettabile in QHD (2560x1440 pixel) con i giochi attuali. Abbiamo collegato la scheda video al nostro testbed e, una volta installati i driver ed eseguito il reboot di routine, abbiamo iniziato a giocare senza il minimo colpo di tosse. Il prodotto trasmette una pregevole sensazione di solidità, pesa ben 1440 grammi e si estende per 32 centimetri, occupando quasi tre slot della scheda madre. Il dissipatore è costituito da un cuore metallico che aderisce alla GPU, rinforzato da una sottile armatura e sovrastato da tre ampie ventole di plastica. Sul fondo della scheda, infine, c'è un pannello di rinforzo su cui è scavato il logo ROG, con tanto di illuminazione RGB compatibile Aura Sync. L'illuminazione, comunque, si può spegnere e accendere con un interruttore. Sul pannello posteriore si trovano le feritoie per l'espulsione dell'aria calda, tre uscite DisplayPort 1.4 e una porta HDMI 2.0b, mentre nel lato diametralmente opposto ci sono tre connettori a pin: uno per l'eventuale aggiunta di un ulteriore sistema di illuminazione RGB e due per collegare le ventole dello chassis, per adattare l'afflusso complessivo dell'aria alle performance effettive del sistema ("ASUS Fan Connect II"). La scheda ha mantenuto in pieno le sue promesse, rivelandosi complessivamente più potente delle GeForce GTX 1660 Ti e capace di competere con una certa tranquillità anche con le RTX 2060; le sue vere concorrenti, tuttavia, sono le altre Radeon RX 5600 XT in circolazione, in particolare le TUF 3 Gaming – sempre di ASUS – che costano dai 50 ai 100 euro in meno. Queste ultime offrono tutte le caratteristiche avanzate necessarie, dal supporto multi-monitor al doppio BIOS, con tanto di dissipatore efficiente a tre ventole e medesime frequenze di lavoro. Perfino il software è praticamente lo stesso. Attenzione, però, a ciò che acquistate: non tutte le schede Radeon RX 5600 XT lavorano con le stesse frequenze di questa e offrono complessivamente le medesime prestazioni. A nostro avviso, le caratteristiche avanzate e l'ottimo dissipatore valgono sicuramente il prezzo più alto della media.

PERFETTA PER GIOCARE IN FULL HD, QUESTA SCHEDA PERMETTE ANCHE DI FARLO IN QHD

8.7

SI MONTA COSÌ
La centralina di comando va montata nell'angolo inferiore destro del pannello posteriore del monitor e poi, a seguire, le quattro strisce di LED colorati lungo i lati. Purtroppo non è sempre possibile seguire percorsi così precisi e regolari, ma anche installandolo in modo un po' approssimativo, fortunatamente, l'effetto non si perde.

LE "EXTENSION"
Il kit base include due strisce di led colorati lunghe 45 cm, due strisce più corte da 25, alimentatore a rete, cavo USB, centralina di controllo e l'occorrente per applicarli al retro del monitor. Il sistema si può estendere a un secondo schermo affiancato, acquistando due ulteriori strisce lunghe 45 cm (LS100 Expansion Kit – 450mm, 39 euro). Oppure, se il secondo display è indipendente, possiamo montare anche altre due strisce da 25 cm (LS100 Expansion Kit – 250mm, 29 euro), occupando entrambi i canali della centralina.

BOTTA D'ICUE
La gestione degli effetti luminosi avviene tramite il "solito" programma iCUE di Corsair. L'effetto "Illuminazione video" è quello che permette di illuminare l'ambiente con gli stessi colori presenti sul display, ma ci sono anche altre opzioni interessanti, come "Temperatura" che permette di accendere i LED quando la temperatura di qualche sensore raggiunge la soglia d'attenzione.

ICUE LS100 STARTER KIT

Produttore: **Corsair** Prezzo: **€ 99** Internet: **www.corsair.com/it**

Sono sempre stato un fan della tecnologia Ambilight di Philips, quella che permette ai suoi televisori di creare un alone attorno allo schermo, illuminando la parete retrostante con gli stessi colori presenti sulla scena e, devo ammetterlo, ho sempre sentito la mancanza di qualcosa del genere sul mio PC. Anche se non è strettamente indispensabile, la sua presenza contribuisce a rendere l'immagine più profonda, perché è come se la scena visualizzata sullo schermo fosse immersa in un contesto più ampio. Non solo: tutti amiamo guardare la TV al buio, senza l'interferenza di luci e riflessi, ma questa attività può affaticare la vista. Un sistema di illuminazione del genere, invece, può venire incontro alle esigenze dei nostri occhi creando un ambiente più gradevole e salutare. Il kit di illuminazione LS100 di Corsair, composto da quattro strisce di LED RGB pilotati da una centralina, permette di fare la stessa cosa o, alternativamente, di illuminare la parete che sta dietro al monitor con colori specifici e/o con effetti di luce a nostro piacimento. L'unico vero scoglio da superare è la forma del pannello posteriore del nostro monitor: la qualità dell'installazione dipende unicamente da questo fattore. Il kit fornisce una serie di mini calamite da incollare allo schermo ma, in presenza di rientri o di bombature, è veramente difficile fissare le strisce di LED correttamente. L'importante, in ogni caso, è che tutti e quattro i lati vengano "coperti" e che le strisce illuminate restino invisibili durante l'uso. Occhio non vede, cuore non duole: le piccole irregolarità nell'installazione non influiscono sul funzionamento del prodotto. I risultati migliori si ottengono se dietro al monitor c'è una bella parete bianca; anche senza di essa, però, l'apporto migliorativo è reale: è come se le immagini assumessero una maggiore profondità, i bordi del display si assottigliassero e il mondo di gioco lo travalicasse. Ma ciò che veramente mi piace è che l'iCUE LS100 fa esattamente quello che deve, con grande efficacia, a costi umani. E chissenefrega se le calamitine ogni tanto si staccano: se proprio voglio, posso sempre risolvere il problema una volta per tutte con una bella strisciata di biadesivo! Certo, così non lo rimuoverò mai più, ma almeno la smette di spostarsi.

CON L'EFFETTO "SIMIL-AMBILIGHT" LE IMMAGINI DIVENTANO PIÙ PROFONDE E CI SI IMMERGE ANCOR DI PIÙ NEI GIOCHI

7.8

FRITZ!BOX 7590

Produttore: **AVM** Prezzo indicativo: **€ 190** Internet: **it.avm.de/**

Ricordo ancora quando provai, ormai più di un decennio fa, uno dei primi modem Fritz! Allora, il modello era troppo avanzato, il BIOS era ricco di funzionalità che ancora non trovavano applicazione pratica sulle linee telefoniche italiane dell'epoca. Ormai di tempo ne è passato, il mercato si è sviluppato, AVM è cresciuta e il Fritz!Box 7590 è il router modem top di gamma della sua linea. Le funzionalità sono più che complete sebbene la sobrietà del look non lo faccia immaginare. Le dimensioni non sono compattissime: i circa 25 x 19 cm richiedono il giusto spazio di appoggio, salvo che non ci sia la possibilità di fissarlo a parete. I led comunicano bene lo stato del modem, utilizzando diversi tipi di lampeggio e/o colore. Compatibile con le linee ADSL/VDSL fino a 300 Mbps può colloquiare con periferiche ISDN, DECT (max 6 apparati) e dispone di Wi-Fi ACN MIMO (anche se le antenne sono interne). Considerando l'hub integrato da 4 porte, la connessione WAN di tipo gigabit, la possibilità di connettere 2 telefoni analogici e una porta USB 3.0 per backup LTE o altre periferiche come storage (buone le prestazioni con dischi esterni sia in lettura/sia in scrittura) siamo di fronte a una periferica che non ha eguali. Tutte queste funzionalità vanno tuttavia controllate e il pericolo è che sia troppo complesso da configurare.

AVM ci conforta con un buon software (Fritz!OS) di gestione e con il supporto di App, sia per la configurazione, sia per il monitoraggio. I parametri da settare sono innumerevoli ma molte sezioni sono semplificate così da consentirne l'utilizzo anche ai meno avvezzi. Difficile trovare un modem/router con più funzioni il tutto a un prezzo tutto sommato interessante.

9.2

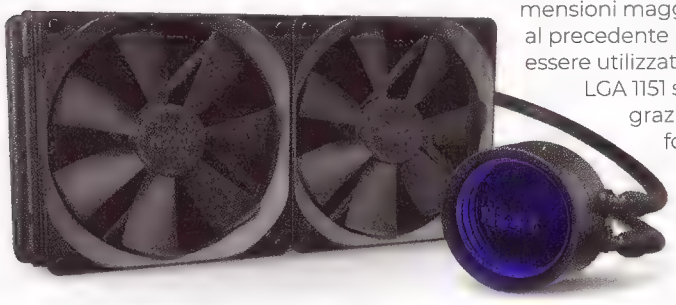
- \+ Ottimo chipset dual core per la gestione delle funzionalità.
- \+ Due Snapdragon consentono le connessioni Wi-Fi da 2,4 e 5 GHz.
- \+ Il modem funziona in modalità mesh AVM.
- \- Le antenne MIMO non sono sostituibili in quanto interne.

KRAKEN X-63

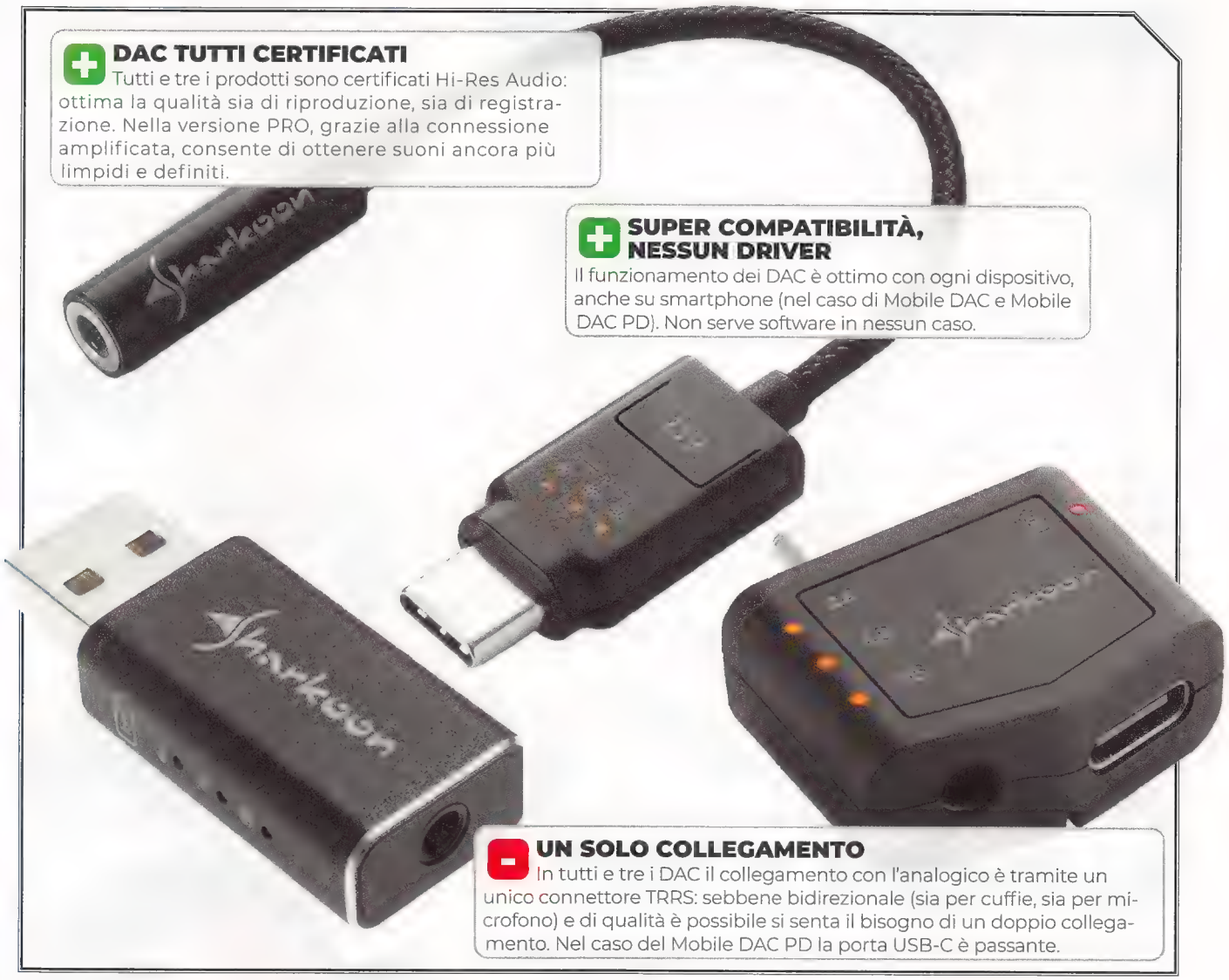
Produttore: **NZXT** Prezzo indicativo: **€ 149** nternet: **www.nzxt.com**

Nzxt ha trasformato la qualità massima in normalità. Ormai ci si aspetta molto dalle periferiche di questa società ma anche nelle sue revisioni di prodotto stupisce con miglioramenti continui. È il caso del dissipatore Kraken X-3, disponibile in tre versioni 53, 63 e 73 con un raffreddamento via via più ampio da 240 fino a 360 mm. Nella versione da noi provata, la X-63, sono presenti 2 ventole per una copertura di 280 mm. Probabilmente è la più equilibrata e bilanciata e non abbiamo rilevato problemi di sorta nel montaggio (ovviamente servendosi di un case moderno e compatibile). Nelle varie versioni cambia il numero delle ventole oltre che la dimensione. I tubi che vanno connessi a loop tra il radiatore in alluminio e il dissipatore (pompa) da porre sul processore sono di ben 400 mm: non si è costretti quindi a cablaggi improvvisati e scomodi. All'accensione troviamo un sistema molto silenzioso grazie ai cuscinetti ulteriormente migliorati delle ventole e ad una pompa di ultima generazione di produzione Asetek, con un regime di rotazione controllato tramite software. Anche nell'impostazione per le massime prestazioni il rumore prodotto è estremamente contenuto, mentre in modalità silenziosa (a patto di cedere qualche grado in fatto di raffreddamento) è quasi non udibile. Con dimensioni maggiorate del 10% rispetto al precedente modello consente di essere utilizzato sia con CPU Intel LGA 1151 sia con AM4 di AMD grazie a un adattatore fornito di serie. La qualità dei componenti utilizzati percepibile in fase di montaggio ci farà dormire sonni tranquilli. Dal punto di vista estetico il corpo pompa è molto bello e maggiormente visibile; anche il logo è orientabile così da non doversene preoccupare nelle fasi di installazione. Ben fatto NZXT.

9.0



- \+ Tre modelli disponibili per ogni esigenza di raffreddamento.
- \+ Silenziosità e controllo ai massimi livelli: mai il sistema darà fastidio.
- \+ Pompa di nuova generazione con prestazioni top.
- \- Prezzo un po' altino, ma la qualità si paga.



DAC TUTTI CERTIFICATI
Tutti e tre i prodotti sono certificati Hi-Res Audio: ottima la qualità sia di riproduzione, sia di registrazione. Nella versione PRO, grazie alla connessione amplificata, consente di ottenere suoni ancora più limpidi e definiti.

SUPER COMPATIBILITÀ, NESSUN DRIVER
Il funzionamento dei DAC è ottimo con ogni dispositivo, anche su smartphone (nel caso di Mobile DAC e Mobile DAC PD). Non serve software in nessun caso.

UN SOLO COLLEGAMENTO
In tutti e tre i DAC il collegamento con l'analogico è tramite un unico connettore TRRS: sebbene bidirezionale (sia per cuffie, sia per microfono) e di qualità è possibile si senta il bisogno di un doppio collegamento. Nel caso del Mobile DAC PD la porta USB-C è passante.

GAMING DAC PRO S

Produttore: **Sharkoon** Prezzo indicativo: **€ 31,90** Internet: **it.sharkoon.com**

Un DAC è un convertitore che genera un segnale audio analogico partendo da informazioni digitali: ogni scheda audio integrata ne ha uno. Il Gaming DAC Pro S di Sharkoon è, di fatto, una scheda audio "esterna" di alta qualità. Compatibile con praticamente tutti i sistemi con porta USB (non richiede driver), lavora a 24 bit a tre risoluzioni differenti: 44,1, 48 e 96 KHz. Le sue dimensioni compatte ne consentono un facile trasporto (al pari di una memoria USB) ma soprattutto permettono di disporre di una scheda audio di qualità da portare sempre con sé, funzionante con qualsiasi dispositivo. L'unica porta disponibile IN/OUT a 2 Volt è la TRRS (quattro contatti) placcata oro. I 4 contatti disponibili consentono sia la connessione stereo, sia il collegamento di un microfono. Grazie alla tensione presente, il segnale è amplificato: il volume in cuffia risulta quindi più elevato, oltre ad essere molto definito e praticamente privo di rumore bianco. Anche con cuffie non di primaria qualità, il risultato è stato molto buono. Con Windows Sonic sarà possibile anche simulare un sistema audio 7.1. Nei giochi, come nell'ascolto di tracce musicali la qualità riprodotta è più che valida, talmente tanto che si ha la sensazione di percepire la distanza degli oggetti sulla scena: un suono completamente immersivo. Anche in direzione opposta, ossia con l'uso di microfono, la qualità è ottima nelle chat vocali, meeting o nella comunicazione tra i vari componenti di una squadra durante una partita di gruppo.

Considerando il prezzo molto contenuto, il DAC PRO S consente di disporre di una scheda audio esterna di prestazioni elevate.

9.0

MOBILE DAC E MOBILE DAC PD

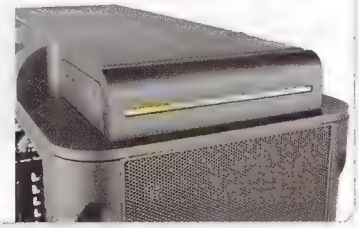
Per chi dispone, invece, di porta USB-C, Sharkoon propone due modelli simili al Gaming DAC Pro S, il Mobile DAC e il Mobile DAC PD. L'uscita è pure in questo caso unica e, sebbene non amplificata come la versione Pro, anch'essa di tipo TRSS. La porta USB-C consente la connessione con i nuovi smartphone e tablet Android. Nella versione PD, oltre all'ingresso jack audio è disponibile una porta USB-C che funziona anche da Power delivery in presenza di alimentatore. Le caratteristiche audio del DAC sono identiche sui 3 modelli, per quanto nella versione PRO la distorsione sia, da specifiche, più contenuta. La qualità è buona su tutti i modelli tanto da renderli molto simili. Queste due versioni portatili sono estremamente economiche: 14,90 e 19,90 euro rispettivamente per il modello normale e PD.

SPAZIO PERSONALIZZABILE A NON FINIRE

Solido e dal look moderno ha tra le sue doti migliori quella dell'espandibilità: slot per schede, spazio per dischi da 2,5 e 3,5 pollici e un volume interno adatto ad accogliere anche sistemi di raffreddamento a liquido con serbatoio di grandi dimensioni. La GPU orientabile è una "chicca" che può risultare utile.

TESTATA ORIGINALE

Con il doppio scopo di creare spazio e disporre le porte in orizzontale la testata dell'RS ARGB senza dubbio non passa inosservata.



FLUSSO D'ARIA ESTREMO

Di serie il sistema offre già di per sé un flusso d'aria per il raffreddamento ottimale grazie alle due ventole frontali di aspirazione di aria fredda da 200mm e una di espulsione sul retro da 120mm. La parte superiore può accogliere fino a un massimo di 3 ventole aggiuntive opzionali da 120/140, oppure una da 200mm. Difficile tuttavia che si senta l'esigenza di montarle nella configurazioni tipo.

DIMENSIONI

Un'espandibilità elevata e la massima comodità di installazione interna da qualche parte si pagano. Il middle-tower è quindi di dimensioni generose pari a 52,4 x 24 x 55,3 mm e un peso di poco superiore ai 12 Kg.

LEVEL 20 RS ARGB

Produttore: **Thermaltake** Prezzo indicativo: **€ 169,90** Internet: **it.thermaltake.com**

Abbiamo messo le mani sull'ultimo componente della famiglia Level 20 di Thermaltake, l'RS ARGB presentato lo scorso gennaio alla stampa: un telaio middle-tower di ispirazione motoristica. Imponente nell'aspetto, colpisce per l'uso di una doppia paratia laterale di cristallo temperato da 4 mm, mentre il frontale combina elementi plastico/metallici per creare un look aggressivo ma al contempo ottimizzare il flusso d'aria in ingresso grazie alle due corpose ventole da 200 mm, ovviamente di natura ARGB, abbinate a quella posteriore da "soli" 120 mm. Se non si è soddisfatti, anche la parte superiore interna al case può essere utilizzata per accogliere ulteriori ventole di raffreddamento potendo alloggiare modelli da 120, 140 e 200 mm. Il passaggio della po vere viene ridotto dall'utilizzo di filtri rimovibili frontali e superiori: lo svantaggio delle pareti in cristallo è proprio il dover tenere la componentistica in buon stato di pulizia essendo in bella vista.

La parte superiore si fa notare per la forma che nasconde le porte I/O suddivise su entrambi lati: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, audio e controllo ARGB per il cambio del tipo di illuminazione in 7 diverse modalità e un vasto range di colori. La compatibilità è massima con le più quotate soluzioni presenti sul mercato: ASUS Aura Sync, GIGABYTE RGB Fusion, MSI Mystic Light Sync e ASRock Polychrome. La realizzazione interna consente agli utenti di installare i componenti senza sforzo, in totale comodità. La scheda video può essere montata nei due sensi (il riser PCI-e è tuttavia opzionale) e lo spazio interno consente di accogliere ogni tipo di raffreddamento a liquido, fino ad un massimo di 360 mm per il radiatore e un'altezza massima sopra la CPU di 172 mm. La dimensioni interne consentono un'espandibilità elevata, sia per dischi da 3,5" sia da 2,5"; gli slot disponibili sono otto, mentre la scheda madre può essere al massimo di tipo ATX.

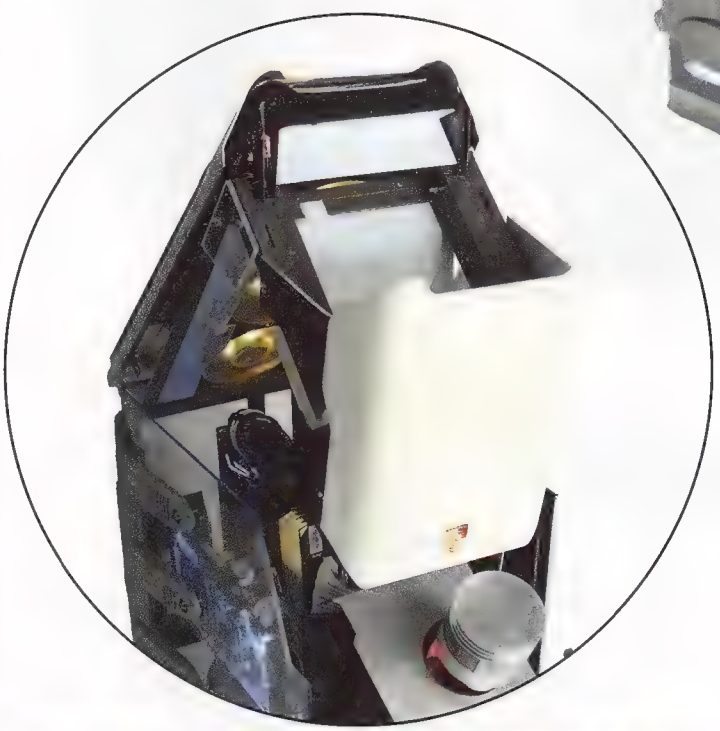
Con questo case, TT conferma di perseguire la strada già intrapresa verso innovazione e qualità, certificando il telaio LCS, un'esclusiva TT, che mira a distinguere prodotti di pregio capaci di alloggiare sistemi di raffreddamento a liquido estremi per i veri gamer appassionati. Nell'offerta Level 20 di TT ora c'è solo un problema: l'imbarazzo della scelta!

UN PREZZO IMPORTANTE MA GIUSTIFICATO PER IL NUOVO MIDDLE-TOWER DI TT

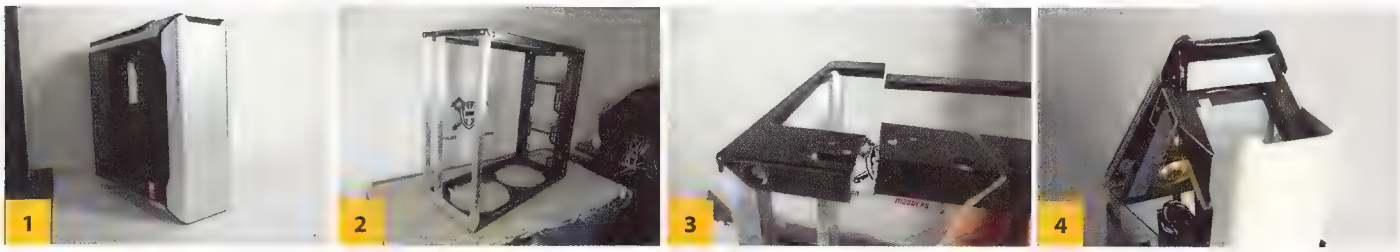
9.0

PORSCHE CARRERA CUP

Continua la mia avventura sulla pagine di TGM. Vi ringrazio dei commenti positivi ricevuti! E vi ringrazio anche per quelli negativi, utilissimi, che possiamo riassumere nella difficoltà nel seguire tutte le fasi di realizzazione. Avete centrato il punto: raccogliere tutte le operazioni necessarie ed esporle in pochi passi è davvero complesso, a fronte di 50-60 ore di lavorazione, ma mi sforzerò di migliorare e vincere la sfida.
Dopo la prima puntata, eccoci arrivati al secondo prototipo che vi propongo. Un PC su commissione, ispirato alle Porsche da corsa. Il sistema, completamente funzionante, è stato presentato in alcune tappe dell'**Esport Porsche Carrera Cup** ufficiale.
Le caratteristiche innovative di questa lavorazione sono due. La prima è del tutto innovativa. Una parte dell'impianto di raffreddamento a liquido è **semovente** grazie al motore elettrico e ai tubi di gomma morbida utilizzati. L'effetto simula il pistone di un motore: questa funzionalità è unica e non è mai stata adottata prima d'ora.



La seconda caratteristica originale è rappresentata del case tagliato e ricostruito in modo tale che possa venire aperto come il cofano di una vettura da corsa. È stata necessaria l'aggiunta di rinforzi e cerniere per permettere tale apertura.
Al solito, il risultato è un PC senza compromessi che permette di giocare ad alte prestazioni. I componenti hardware sono tutti standard, ma sono necessari alcuni tubi di raffreddamento di tipo morbido. L'utilizzo di pezzi in stampa 3D è limitato ma alcuni elementi di alluminio sono stati utilizzati per realizzare l'apertura del case.



RINFORZO E MODIFICHE AL TELAIO

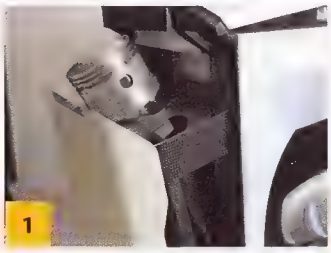
Questo PC è ispisrato al mondo delle corse, l'idea e quella di creare un apertura di case come se fosse il cofano di un auto, con all'interno i componenti del PC anzichè il motore. Il case (1) viene totalmente disassemblato e vengono aggiunti dei ringorzi in alluminio (2) per permettere allo chassis di non cedere dopo il taglio che verrà realizzato (3). Verranno aggiunte delle cerniere e dei ganci di sicurezza per permettere l'apertura del case (4).

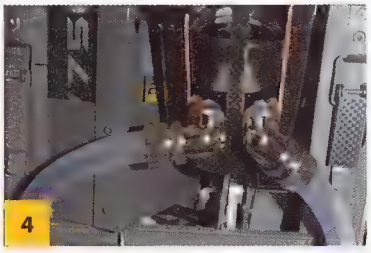
A cura di **Franco "Warboy" Martinelli (www.facebook.com/warboymodding)**

WARBOY MODDING

TEAM: ITALIAN EXTREME MODDERS
www.facebook.com/ItalianExtremeModders

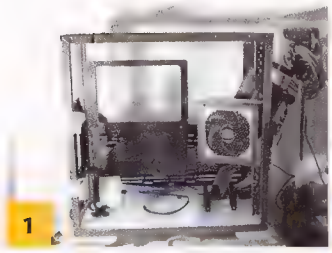
COSPLAYER CARNAGE: DANARIES
www.instagram.com/danaries

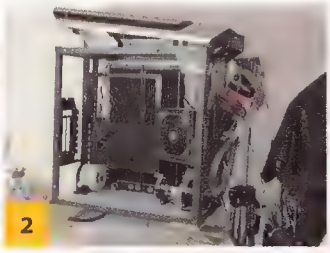


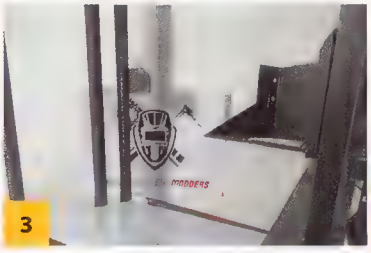


REALIZZAZIONE TANICA LIQUIDO MOBÌLE

La riserva del raffredamento a liquido sarà in una tanica mobile che richiamerà l'effetto dei pistoni di un motore (1). Il movimento avverrà grazie ad un motoriduttore elettrico; un supporto realizzato in alluminio e stampa 3D (2) farà scorrere la tanica su e giù in un alloggiamento posizionato sul frontale (3). Grazie ai tubi morbidi e ai raccordi mobili (4) la tanica è collegata all'altra posta sulla parte inferiore che porterà il liquido alla pompa, chiudendo il loop.

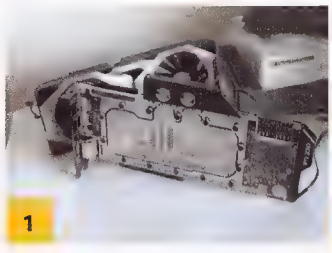


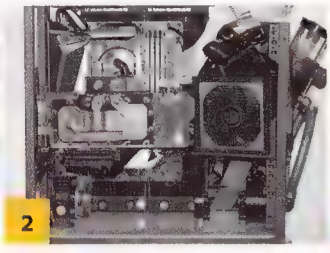




VERNICIATURA CHASSIS E SISTEMAZIONE HARDWARE

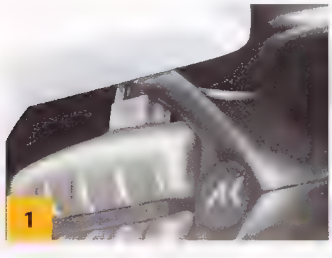
Dopo aver verniciato lo chassis (1), si posiziona l'hardware all'interno del case. L'alimentatore sarà posizionato nella parte frontale (2). Nella zona inferiore del case, invece, si inserisce la lastra di plexyglass retroilluminato per evidenziare i componenti che verranno installati (3). Al termine, si andranno a ricablare tutte le ventole per non aver cavi in eccesso (4).

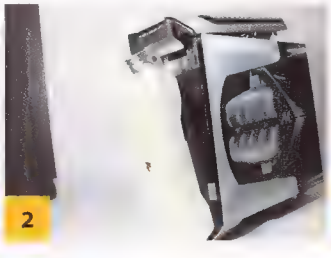




INSTALLAZIONE LOOP E PERSONALIZZAZIONE PARATIA SINISTRA

Montato il waterblock sulla scheda video (1), si posizionano le componenti dell'impianto (2). Con il ricambio di una cover motore originale Porsche (3) si taglia la lastra di plexylgass trasparente per lasciare gli elementi in bella mostra (4).





AEROGRAFIA SULLA PARATIA DESTRA

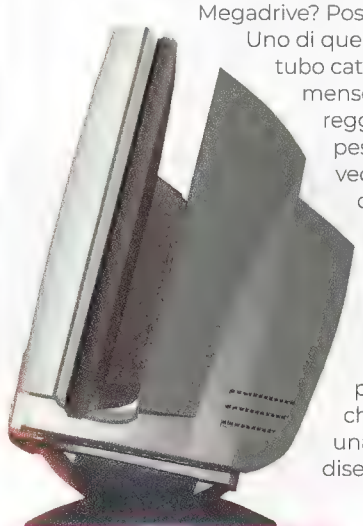
L'aerografia riprende il vano motore di una Porsche; con lo stesso aerografo e vernici da carrozzeria si esegue il disegno aggiungendo i dettagli (1) fino al completamento della figura (2 e 3). Alcune parti a vista in alluminio vengono rivestite in pellicola carbon look (4).

Da un'idea di Angelico Medaglia...

IL CONVERTITORE LCD>CRT PER SCHERMI PIATTI

Carissimi lettori di BovaByte e, di conseguenza, di The Games Machine, quella che mi appresto a presentarvi oggi è la mia ultimissima invenzione, ispiratami da una capatina sui gruppi di Facebook legati al retrocomputing e all'emulazione. Sì, lo so benissimo, i Bovas mi hanno avvisato che avrei sollevato un vespaio di polemiche, fra l'altro a brevissima distanza da quello esploso per la recensione della mini console TheC16. Quando la creatività chiama, però, solo l'ufficio brevetti può essere chiuso e, di conseguenza, eccomi qui a descrivere uno dei primi imperdibili accessori per qualunque retrogamer che si rispetti. Qual è, infatti, il primo comandamento di chiunque ami ancora trastullarsi col Commodore 64, con lo Spectrum o anche col Megadrive? Possedere un monitor CRT! Uno di quelli vecchi e ingombranti col tubo catodico, che richiedevano mensole o mobili rinforzati per reggere i loro quaranta chili di peso. Il motivo è semplice: i vecchi computer e le vecchie console non erano pensate per i display piatti e sottili che usiamo oggi, ma avevano bisogno del tubo catodico perché tanto i chip video, quanto chi li programmava, partivano dal presupposto che, oltre al cavo, ci fosse una circuiteria destinata a disegnare l'output una riga alla volta, per cinquanta o sessanta volte al secondo in base al territorio di residenza. Chiaramente, i monitor LCD sono provvisti di una risoluzione maggiore e di una serie di sistemi di compensazione che permettono di scalare e correggere le aberrazioni nelle immagini, ma questi meccanismi sono pensati per film e cartoni animati, mica per sistemi da gioco già dimenticati dal mercato vent'anni prima! Per tutta risposta, negli ultimi anni hanno preso piede le cosiddette mini-console (quelli che io chiamo i retro-cosi, ndP), repliche molto fedeli dei sistemi originali, basati su tecnologie moderne e dotate di uscite HDMI, perfette, quindi, per l'abbinamento con le tivù di oggi. Una soluzione più che accettabile per l'uomo della strada che, però, incontra la più ferma avversione da parte dei puristi (quelli che, per intenderci, hanno collezionato un sacco di rottami che oggi cercano di rivendere a prezzo folle su eBay, trovando nelle mini-console un ostacolo per le loro speculazioni), che non accettano la fredda perfezione dei pixel perfettamente quadrati delle nuove piattaforme, né si accontentano dei filtri di emulazione delle scanline e delle aberrazioni tipiche degli schermi a tubo, inserite dai programmatori nel vano tentativo di accontentarli. Già, perché se l'uscita di default è troppo perfetta e non si allinea coi loro ricordi, le scanline aggiunte in post-processing sono addirittura un artificio brutto e posticcio, destinato a peggiorare un lag-time che soltanto loro avvertono, perché nel corso degli anni hanno imparato perfino ad accorgersi quando i 1000 poll al secondo della porta del joystick si riducono a 999. Come risolvere quindi il problema? Ovviamente ci ho pensato io, con il mio meraviglioso convertitore di monitor da LCD a CRT.

Un'artistica Lara Croft recupera tutta la bellezza dei tempi andati, con l'aggiunta delle scanline!



Ecco come va montato uno schermo piatto all'interno del convertitore.

COS'È E COME FUNZIONA

Il convertitore da LCD a CRT è un pesante case di plastica in cui va alloggiato il vostro monitor LCD, ovviamente privo della sua staffa o della sua base. Una volta infilato nella fenditura, sarà possibile accenderlo e spegnerlo con il pulsante di accensione in basso a destra che, in ossequio alle vecchie

Una complessa infografica spiega l'articolato funzionamento del convertitore LCD>CRT per schermi piatti.

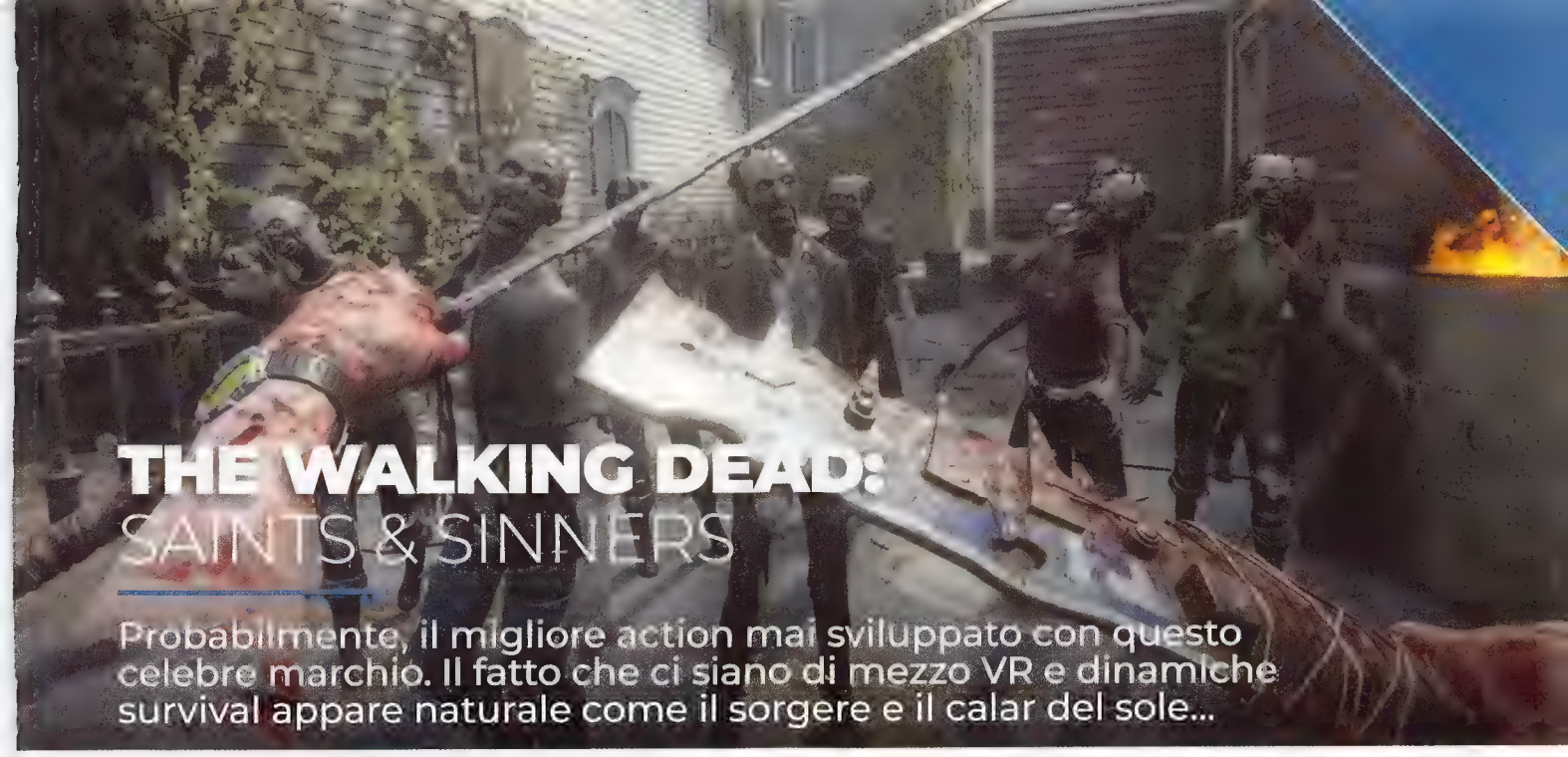
abitudini, non pone la periferica in standby ma toglie proprio la corrente, facendo risparmiare energia elettrica a chi crede di buttare via migliaia di euro ogni anno, per colpa degli elettrodomestici "con la lucina che rimane accesa". Il pulsante, fra l'altro, è collegato a un rumoroso relay che fa un "TACK!" bello preciso ogni volta che stacca e attacca l'alimentazione allo schermo, per cui il retrogamer è ancora più contento. Il case, oltre a essere bello pesante, è anche realizzato in plastica super dura e super resistente, perché una delle finalità per cui è stato costruito consiste nel fornire anche un'armatura allo schermo LCD. Infatti, buona parte dei gamer "vecchio stampo" era solita prendere a pugni lo schermo ogni volta che perdeva una vita, ma col passaggio ai display LCD ha dovuto necessariamente abbandonare questa pratica liberatoria: i pannelli moderni restituiscono infatti un'immediata, coreografica evidenza dei colpi subiti, ma poi vanno buttati via. Il convertitore da LCD a CRT, invece, può essere preso liberamente a pugni senza che allo schermo contenuto al suo interno succeda nulla. Già questo basterebbe a convincere molti di voi ad acquistarlo (dov'è la mia carta di credito? NdP), ma non è finita qui. Lo scopo principale è realizzare un output visivo assolutamente identico a quello dei vecchi CRT partendo dalle immagini perfette degli LCD e, per raggiungere lo scopo, è dotato di uno schermo dalla superficie convessa, in grado di distorcere le immagini ai lati e di farle sembrare leggermente curve. Inoltre, tra il display LCD e il vetro, c'è un filtro shutter/scanline brevettato di mia invenzione, che fa le seguenti cose:
1) aggiunge le scanline grazie a delle semplici righe orizzontali che scuriscono un po' l'immagine e, soprattutto,
2) tiene lo schermo costantemente "spento" ostruendolo con dei cristalli liquidi totalmente neri ma, ogni secondo, "illumina" l'intera immagine una riga alla volta, per 50, 60 o 75 volte al secondo (basta scegliere la frequenza con un'apposita rotella) come nei monitor PAL, NTSC ed SVGA. Esattamente come su questi ultimi, la permanenza dell'immagine sarà solo il frutto della persistenza della stessa sulla nostra retina; l'unico requisito richiesto è che lo schermo LCD abbia un bel contrasto e la luminosità sia al massimo. In questo modo, non solo il convertitore LCD>CRT potrà restituire intatto tutto il fascino delle immagini originali, ma riuscirà anche a provocare gli stessi mal di testa, gli stessi dolori agli occhi e, col passare del tempo, perfino gli stessi danni alla vista! È o non è un'invenzione assolutamente indispensabile? L'ho fatta vedere ai principali produttori di monitor LCD, e hanno tutti reagito con una sonora pernacchia. Come al solito, non comprendono né il mio estro, né il mio genio, né la mia passione per il retrogaming! ❑

Fronte e fianco del convertitore, non ancora popolato da uno schermo piatto.

VIRTUAL REALITY MACHINE #15

Un sistema VR concettualmente opposto a Index, che a suo modo rischia di diventare una soluzione altrettanto valida. E un mare di zombie, ché non ci stanno mai male.

Prima di lanciare i contenuti di questa VR Machine, è bene specificare il contesto tecnico delle prove: in tutti i casi sono passato anche per Rift S e HTC Vive, ma la novità riguarda i test, sostanzialmente tutti positivi, di Oculus Link (ancora in beta, al momento di scrivere). Per chi non ne sapesse nulla, si tratta di una nuova funzionalità che amplia l'offerta all-in-one di Oculus Quest consentendo – accanto alla nativa autonomia del visore, con giochi ottimizzati per il suo processore interno – il collegamento al nostro PC e, dunque, la possibilità di giocare a tutti i titoli su Steam VR e Oculus Store, in linea con gli altri sistemi di realtà virtuale su computer. Anzi, a dire il vero, OL permette il collegamento di un singolo cavo invece di due, con un'estremità USB-C per il visore e l'altra USB 3.0 sulla scheda madre del PC. Siccome, però, in queste settimane il cavo originale risulta non disponibile in Europa sul sito di Oculus, e non sono nemmeno acquistabili le soluzioni alternative di terzi, da 3 o 5 metri, segnalate dalla stessa compagnia, vi sottopongo il sistema "composito" che ho personalmente sperimentato con ottimi risultati, senza alcuna perdita di fluidità: al PC ho collegato un cavo Anker Powerline+ da 180 cm, lunghezza sufficiente solo per una postazione da seduti che ho quindi ampliato con altri 3 m di prolunga USB 3.0 maschio/femmina di Cable Matters, così da poter fruire di una room scale paragonabile al solito. Figo, no? Visto, poi, che già questa mia previsione si è avverata (andatevi a leggere i pezzi precedenti, sono meglio di Nostradamus), non vedo perché non si dovrebbe concretizzare anche l'altra, in merito alla possibilità di streaming da computer a Oculus Quest eliminando nuovamente qualsiasi cavo, ma senza rinunciare alla potenza computazionale del PC, come peraltro è già possibile in via non ortodossa con la sinergia dei software Virtual Desktop e SideQuest. In merito, infine, ai giochi provati in questa puntata, non c'è moltissimo da dire: la recensione dell'ottimo The Walking Dead: Saints and Sinners era assolutamente dovuta, andandosi a ricollegare al discorso sull'autorialità fatto il mese scorso, mentre Zomday e Zero Caliber rappresentano, rispettivamente, un'alternativa più "di pancia" sugli zombie e uno shooter bellico di buone speranze. In entrambi i casi l'accesso anticipato è durato fin troppo, ma potete sempre unirvi al coro di giocatori che intimano agli sviluppatori di sbrigarsi. ■



THE WALKING DEAD: SAINTS & SINNERS

Probabilmente, il migliore action mai sviluppato con questo celebre marchio. Il fatto che ci siano di mezzo VR e dinamiche survival appare naturale come il sorgere e il calar del sole...

Per molti versi, ci troviamo davanti al zombie-survival VR che gli appassionati del genere stavano aspettando. Per molti versi, appunto, ma non per tutti: ci sono limiti precisi di design o pura opportunità tecnica che allontanano il gioco di Skydance Interactive dall'assoluta eccellenza, che tuttavia si rivelano ben bilanciati dai numerosi punti di merito della produzione, la cui licenza non è certo andata sprecata. Un risultato nemmeno troppo frequente, quando si parla di franchise provenienti da cinema o TV, in VR come nel gaming tradizionale, quasi inatteso se guardiamo al pedigree non negativo ma nemmeno entusiasmante dello sviluppatore. Contento di essere stato sorpreso.

LA SOPRAVVIVENZA DEI SANTI...

Sotto il profilo della struttura e delle caratteristiche giocabili, The Walking Dead Saints & Sinners si presenta davvero ben attrezzato. In prima linea c'è un sistema fisico davvero convincente nello scontro con i non morti: afferrare la testa di un vagante mentre si avvicina e infilarci con un colpo deciso un coltello, un punteruolo o un cacciavite è una pratica che difficilmente stanca, se permettete l'apparente sadismo, soprattutto per chi ha passato almeno tre quarti della propria vita in compagnia di poveracci pallidi e ciondolanti. Il feedback dei controller è eccellente

Il combattimento all'arma bianca con gli zombie restituisce un eccellente feedback fisico, specie quando affondiamo ed estraiamo le lame.

IL GIOCO DI SKYDANCE RIVELA UNA PERSONALITÀ SURVIVAL PIUTTOSTO MARCATA, BENCHÉ NON ECCESSIVAMENTE REALISTICA, OFFRENDO UN SOSTANZIOSO GRADO DI SFIDA

in questi casi come nell'impatto di armi melee più potenti, quali bastoni chiodati o pesanti asce, tanto nel momento dell'impatto quanto nella sensazione di resistenza che si riceve estraendo la lama dal corpo del malcapitato. The Walking Dead Saints & Sinners presenta anche un discreto gunplay contro gli stessi azzannatori o altri sopravvissuti, talvolta realistico come in altri shooter VR (estrazione del caricatore per talune pistole e mitragliatrici) o di gusto più prettamente arcade (quando la ricarica prenderebbe troppo tempo, come per doppiette e pistole a tamburo), ma sempre con un qualche movimento da compiere con le mani; in nessun caso, però, TWD:S&S riesce a essere convincente come nell'attento procedere da nascondiglio a nascondiglio, a fronte di gingilli che si deteriorano e si rompono piuttosto rapidamente, dunque preziosi, per poi uscire dal riparo e mettere a tacere la mugugnante creatura col gesto di cui sopra. Ciò vuole anche dire che il gioco di Skydance rivela una personalità survival piuttosto marcata, benché non eccessivamente realistica, offrendo un sostanzioso grado di sfida per il livello di allerta di amici putrefatti e nostri simili (provvisti, questi ultimi, di un indicatore di attenzione sopra alla testa), per la dosata reperibilità delle risorse e per l'effetto nefasto che il rumore di uno sparo può provocare, attirando un'orda di bocche affamate, specie nelle pericolosissime notti. A essere attenti e un pochino fortunati passeremo le ore di buio in un pulmino-HUB, lasciato alla nostra gestione da uno sfortunato PNG; in caso contrario, ignorando gli avvisi sonori dell'orologio da polso – o non riuscendo a espletare un obiettivo in tempi ragionevoli – dopo il tramonto ci troveremo a fronteggiare un numero molto più denso di morti viventi. Non ci verranno particolarmente in aiuto sta-

La ricarica delle armi da fuoco oscilla dal simulativo all'arcade, a seconda della velocità richiesta dal gesto nella realtà, talvolta troppo penalizzante negli scontri con i vaganti.

mina e salute del PG, i cui livelli massimi si abbassano dinamicamente per due ragioni principali: la fatica nel compiere determinate azioni (correre, arrampicarsi, divincolarsi dalla presa di uno zombie) e il dover alimentare la stessa risorsa con cibi deteriorati che, però, intaccano lo stato fisico. Considerati i danni provocati da armi da fuoco o dall'attacco dei vaganti, la ridotta velocità nel camminare (sono più veloci gli zombie, per quanto "romerianamente" lenti) e il veloce consumo della stamina, il sistema di gioco è persino troppo cattivo, ma certo non si potrà mai accusare TWDS&S di stupida e mal gradita bontà nei confronti dei giocatori VR, e nemmeno di proporre azioni realmente impossibili da affrontare. Le vostre amiche più care saranno le bende per le medicazioni, protagoniste di un'altra finezza gestuale in VR che mima, appunto, il movimento circolare intorno al braccio per applicare la fasciatura. Alle spalle di tutto questo troviamo una solida struttura che prende a prestito caratteristiche a destra e a manca, ma le amalgama piuttosto bene. A principale supporto dell'azione ci sono un gran numero di ricette sbloccabili per il crafting, posizionate su banconi accanto alla carcassa del piccolo bus, e suddivise in opzioni per cure/cibo, armi e migliorie dell'equipaggiamento – tenendo presente che oggetti scomponibili in risorse, come accennato, si accumulano a un ritmo opportunamente moderato. Lo stesso HUB collega con una barchetta i vari livelli ambientati a New Orleans, e si espande a sua volta con diramazioni dello scenario centrale. D'altra parte, il gioco non avrebbe motivo di chiamarsi The Walking Dead, o comunque di riferirsi a fiction zombie in cui la barbarie umana emerge copiosa dopo l'apocalisse, senza fazioni e personaggi con cui confrontarsi non solo attraverso le armi, ma anche con dialoghi/azioni più o meno ostili: una caratteristiche che si fa presto a spiegare, ché approfondire di più equivarrebbe a spoiler, capace altresì di donare a Saints & Sinners un ben nutrito albero di quest secondarie e possibilità – connesse al nostro stesso giudizio nei confronti degli altri esseri umani – i cui rami confluiscono in una debita differenziazione delle sequenze finali. La morte in azione, infine, reca un dettaglio un po' "souls" già usato in Zombie di Ubisoft, con la possibilità di recuperare armi e loot solo andando alla ricerca del proprio zaino, segnalato in una sagoma viola trasparente sulla visuale. Di sicuro l'uso della caratteristica è meno coerente (nel gioco citato interpretiamo una serie di sopravvissuti, sempre diversi alla morte del PG), ma aggiunge ulteriore pepe a una zuppa già piuttosto saporita.

... E IL FARDELLO DEI PECCATORI

Descrivere i difetti del gioco di Skydance necessità di meno spazio; proprio queste debolezze, però, sono capaci di togliere qualche punto nel giudizio finale e scavare, così, un solco tra un titolo decisamente buono e la pura eccellenza. Innanzitutto, la notevole interattività di case e ambienti in cui vanno svolti i principali obiettivi, tra ante di mobili apribili, casseforti, oggetti di loot e quant'altro, non elimina la sensazione di gironzolare in mappe modellate nel cemento armato, soprattutto quando ci troviamo in strada e possiamo appena nasconderci o procedere, senza nemmeno poter frugare in automobili o bidoni, comunque coreograficamente presenti. A questo va aggiunta l'IA un po' schizofrenica degli zombie, talvolta catatonici a cortissimo raggio o, in altre occasioni, messi in allerta da una fugace visione anche a venti metri di distanza. Per dovere di correttezza, poi, sperando che nel frattempo siano stati risolti, non posso che segnalare alcuni bug minori ancora presenti, come il sonoro ballerino in alcune lettere "recitate" in sottofondo (audio e testi sono solo in inglese, tenetelo in conto), o l'instabilità delle "targhette sospese" che segnalano info su crafting/durabilità di armi e item. In un caso ho anche incontrato un fatale errore poligonale, rimanendo incastrato in una porzione teoricamente invalicabile della mappa, ma il sistema di salvataggio (inizio giornata, inizio missioni nelle varie location) è venuto in mio aiuto senza bisogno di recuperare il prezioso zaino. Va detto, tuttavia, che quando ho iniziato a rilevare con forza maggiore i difetti avevo già la pancia piena di tutti i buoni dettagli descritti, e il bilancio finale non può che essere largamente positivo, complici anche il buon colpo d'occhio grafico, un congruo ventaglio di personalizzazioni possibili (svariate opzioni grafiche, di controllo e comfort, senza mai poter evitare, giustamente, il controllo diretto via levetta o trackpad) e una longevità più che discreta, una quindicina di ore che debordano agilmente a venti con tutte le esplorazioni facoltative. Il tutto a 34 o 40 euro, a seconda dello store, prezzo decisamente onesto per una simile scorpacciata di morti viventi. ■

NON AVREBBE MOTIVO DI CHIAMARSI THE WALKING DEAD, O COMUNQUE DI RIFERIRSI ANCHE ALLA BARBARIE UMANA POST-APOCALISSE, SENZA FAZIONI E PNG CON CUI CONFRONTARSI

Piattaforme: Oculus Rift, Rift S, Quest (via Link), Valve Index, HTC Vive, WMR
Controlli: Oculus Touch, Index Controller, Vive Controller, controller compatibili WMR
Comfort: Buono
Prezzo: 33,99 €

VOTO 86

Ho programmato di parlarvi del povero Zero Caliber diverse volte, ma per un motivo o per l'altro, magari per la disponibilità di una mod sfiziosa o di qualche altro titolo più atteso in accesso anticipato, il buon proposito è sempre saltato. In realtà, l'attenzione per il gioco di XREAL è ben meritata: da un lato, questo sviluppatore è ormai più che rodato nei titoli in realtà virtuale, come ben dimostra anche lo sparatutto fanta-horror A-Tech Cybernetic; dall'altro, fra tanti FPS VR squisitamente tattici, non sono molte le offerte che si avvicinano per rapidità e divertimento "leggero" a Call of Duty e similari. Intendiamoci, Zero Caliber mantiene doverosamente attenzioni che negli shooter in realtà virtuale non possono mancare, come i meccanismi di espulsione dei proiettili o la ricarica gestuale con la sostituzione dei caricatori, ma il ritmo e la struttura delle missioni ricorda molto l'approccio quasi "arcade" dei più classici FPS lineari di ambientazione militare, pur con diversi e soddisfacenti gradi di sfida. I sette livelli attualmente presenti, che insieme ad altri dovrebbero andare a comporre lo storymode, al momento possono essere affrontati in qualsiasi sequenza sulla mappa generale, in singolo o in co-op, spaziando, ad esempio, dai ghiacci artici alla tundra siberiana, dai boschi fino a periferie urbane che fanno intendere un minimo di background narrativo (l'invasione di una forza militare non meglio precisata ma molto potente, tanto da arrivare anche su suolo statunitense). La prestanza visiva è variabile ma sostanzialmente buona, con la punta più bassa negli ambienti con tanta vegetazione e quella più alta nella rappresentazione degli aspetti più vicini alla soggettiva (armi, braccia del nostro soldato). Le opzioni visive non sono tante né precisissime, con tre gradi di dettaglio grafico, altrettanti per eventuale effetto blur (giammai!), possibilità di ulteriore downgrade grafico per risoluzione o, al contrario, per aumentare il numero di pixel a schermo (senza, però, segnalarne l'esatto numero). D'altra parte, le stesse voci riescono a offrire una discreta scalabilità, affiancate dalle impostazioni per l'attivazione – o meno – dell'offuscamento periferico della visuale, del movimento rotatorio fluido/a scatti e del metodo d'interazione con gli oggetti, attraverso l'opzionale (e più realistica) necessità di tenere premuti i tasti di grip per afferrare armi o granate. Anche qui si tratta di caratteristiche offerte in tanti altri giochi VR, ma XREAL è sempre capace di confezionare il tutto con competenza ed efficacia. ■

GIUDIZIO
OTTIMO

■ **Piattaforme:** Oculus Rift, Rift S, Quest (via Link), Valve Index, HTC Vive, WMR

La quantità di sparatutto con gli zombie in VR è quasi imbarazzante, e solo pochissimi valgono la pena di essere giocati, tra decine e decine di giochi spesso in accesso anticipato. Parecchio tempo fa, quando ancora questa rubrica cartacea non esisteva, sul nostro sito vi abbiamo parlato di Arizona Sunshine, della tesa atmosfera di The Brookhaven Experiment o dell'interessante impostazione di VRZ: Torment (che TWD: Saints and Sinners o Surv1v3 superano ampiamente sul lato più survival), ma ZomDay si ritaglia un posto tutto suo: si tratta, sintetizzando la massimo, di un adattamento piuttosto stretto delle dinamiche di Killing Floor, con praticamente tutte le caratteristiche del gioco di Tripwire e una presentazione grafica davvero niente male, per quanto un po' gretta e quasi amatoriale in alcuni menu. Il tutorial in un ambiente semplificato spiega tutti i meccanismi di ricarica con i controller cinetici – decisamente arcade, bisogna solo portare le armi all'altezza della cintura – insieme a due opzioni per i movimenti che in questo caso "convivono" senza problemi, nel senso che è possibile muoversi liberamente con la levetta o trackpad di sinistra (a seconda che siate su Oculus o Vive) e usare il teletrasporto con i corrispettivi di destra, da cui è anche possibile ruotare la visuale fluidamente o con piccoli scatti a 45 gradi (uno dei consueti trucchetti per lenire il motion sickness, in caso sopravvenisse). Gran parte di quello che rimane è, appunto, Killing Floor, a parte le dimensioni delle mappe ancora più contenute: una serie di orde sempre più nutrite e varie si succedono fino al boss finale, con apposite stazioni in cui comprare armi e miglioramenti di ogni tipo. Non mancano le piccole differenze, come la possibilità di fruire dei punti vendita in qualsiasi momento, o la retribuzione continua con uno stile ancora più disimpegnato e coerentemente arcade, vicino nel tono e nei bonus alle modalità zombie dei vari Call of Duty. Semi-invincibilità, doppi danni, bullet time dopo un po' di colpi andati a segno (qui si ritorna a Killing Floor) e via così, con i moltiplicatori di punteggio che gemmano orgogliosamente dalle combo eseguite nei quattro campi di battaglia disponibili (un po' pochi, a dire il vero, se consideriamo la data della release). Buono l'impatto grafico per le mostruosità e gli effetti correlati sulle loro carni, come i fori di proiettile per ogni singolo colpo; meno valida la resa visiva delle ambientazioni, decisamente spoglia in più di un caso, anche per mantenere granitica-mente invariato l'elevatissimo frame rate, al quale potrete affiancare alti livelli di upscaling senza troppi pensieri. ■

GIUDIZIO
BUONO

■ **Piattaforme:** Oculus Rift, Rift S, Quest (via Link), Valve Index, HTC Vive

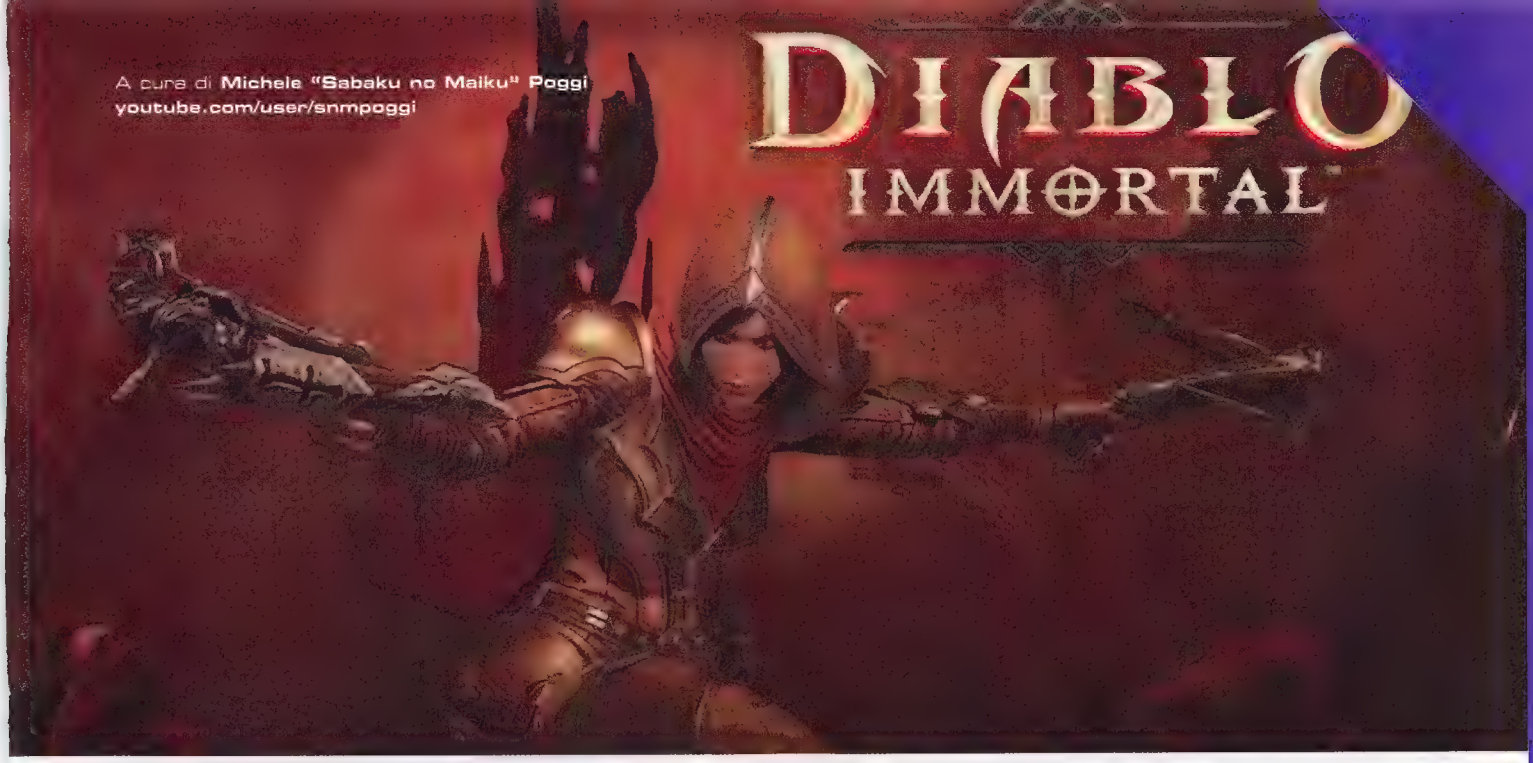
L'ERA GLACIALE DI BLIZZARD

O MUORI DA EROE, OPPURE VIVI ABBASTANZA DA DIVENTARE IL CATTIVO. È SUCCESSO ANCHE ALLA CASA DI DIABLO E WARCRAFT?

Per un ometto della mia età, Blizzard è un mito che ha accompagnato tutti i miei anni di passione per i videogiochi, come una fulgida icona di assoluto: un'azienda meno prolifica di molte altre, ma che con ogni sua pubblicazione gettava qualche pietra miliare dell'industria videoludica, insieme a standard che tutte le software house avrebbero dovuto tenere a esempio per i loro giochi. Al di là dell'idealizzazione dettata da ingenuità e ignoranza, buona parte di quanto credevo è effettivamente stato reale: Warcraft ha piantato un pilastro essenziale per il successo del genere RTS; Diablo ha creato un sottogenere dei GdR d'azione che a oggi conta decine e decine di titoli ispirati allo stesso stampo; è poi superfluo parlare di StarCraft e dei suoi tornei, dove a partecipare sono concorrenti più vicini al metaumano che all'homo sapiens; dulcis in fundo, World of Warcraft è semplicemente il MMORPG più famoso al mondo, col quale praticamente ogni gioco dello stesso genere si è dovuto confrontare. Eppure, come scrivo nell'intro, o muori da eroe o vivi abbastanza a lungo da diventare il cattivo. E Blizzard, che ha sempre osato, che ha sempre innovato, che ha sempre inondato la propria community di contenuti in grado di diventare i "most selling product of the year", oggi pare irriconoscibile. Cosa è successo? Molti direbbero "Activision happened". In parte è la verità, ma puntare il dito contro una delle due forze in campo sarebbe limitante e, anzi, probabilmente ora è proprio il partner che sta cercando di salvare il salvabile, rispetto a una gestione interna autodistruttiva da parte di Blizzard. Sicuramente la nascita dell'entità Activision Blizzard nel 2007 ha segnato un punto di svolta nel modus operandi della casa di Diablo, un cambio di strategia aziendale nella comunicazione con il pubblico, ma soprattutto nella gestione delle proprie pubblicazioni. Overwatch è stato un fulmine a ciel sereno, un prodotto che ha calamitato l'interesse e il tempo libero di milioni di giocatori (me compreso); lo stesso gioco, però, ha mostrato il fianco a diverse critiche, anche e soprattutto per la gestione di microtransazioni un po' troppo avide, nonostante si trattasse di elementi puramente cosmetici che, vi ricordo, in titoli multigiocatore competitivi sono comunque una parte importante dell'esperienza online.
Stesso dicasi per lo shop di WoW, un atto apparentemente di poca importanza, ma che ha inserito nel bilancio del gioco un elemento di cui la community (e la stessa Blizzard) era riuscita a fare a meno per anni; ed eccolo apparire, invece, con il solo scopo di "fatturare di più" del comunque sempiterno abbonamento mensile. E come non nominare l'incredibile Casa d'Aste in valuta reale di Diablo III? Una feature senza dubbio affascinante, anche solo per il concetto dietro la sua esistenza, ma che trasformava il gioco in un terreno di caccia al lucro, ponendo la componente ludica in secondo piano rispetto all'occasione per guadagnare. Ho vissuto di prima mano tutte queste esperienze, ma quella che più di tutte potrò raccontare ai miei discendenti, dicendo "io c'ero", è stata la BlizzCon 2018. Quell'infausto giorno che ha segnato il vero "inizio della fine" nella fiducia dei consumatori (ma soprattutto fan) nei confronti dell'azienda, in cui la compattezza della sua cominità si

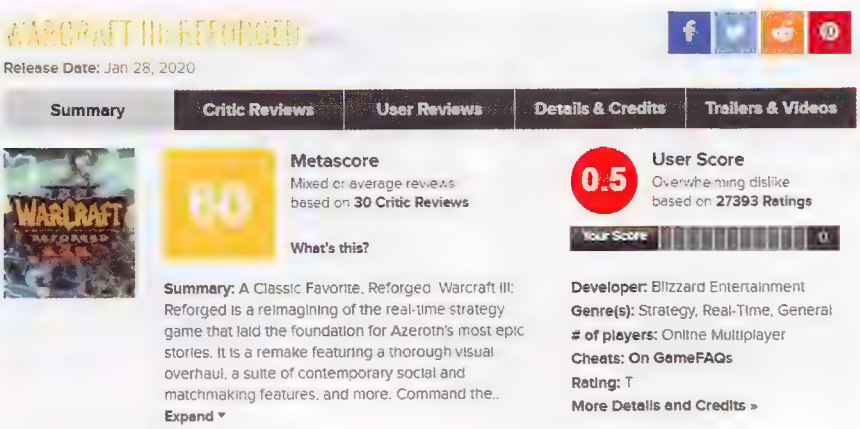
PER UN OMETTO DELLA MIA ETÀ, BLIZZARD È UN MITO CHE HA ACCOMPAGNATO TUTTI I MIEI ANNI DI PASSIONE PER I VIDEOGIOCHI, COME UNA FULGIDA ICONA DI ASSOLUTO

A cura di **Michele "Sabaku no Maiku" Poggi**
youtube.com/user/snmpoggi



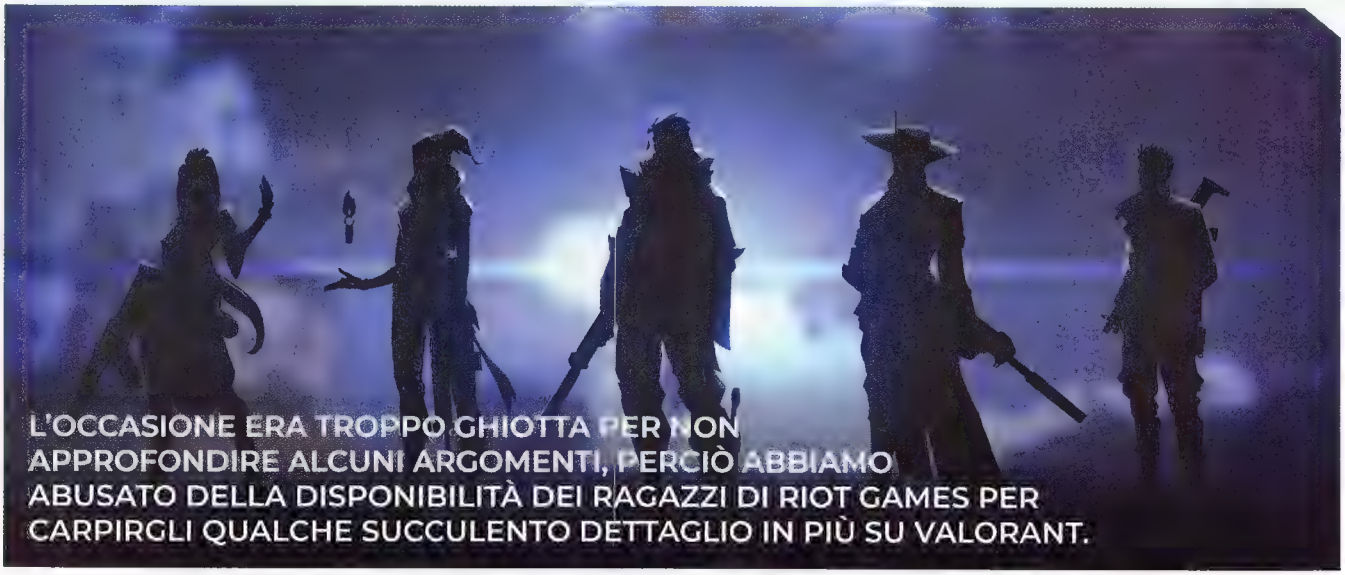
BLIZZCON 2018, OVVERO L'INFAUSTO GIORNO IN CUI LA COMPATTEZZA DELLA COMUNITÀ INTORNO A BLIZZARD SI È RIVOLTATA CONTRO DI LEI

è rivoltata contro di essa, come un'unica mente alveare carica di delusione e disprezzo: l'annuncio di Diablo Immortal, schiaffo morale a tutti coloro che attendevano schiumanti il "grande annuncio a tema Diablo", e si son trovati davanti il trailer di un titolo mobile il cui sviluppo era stato commissionato a un'azienda cinese, non esattamente famosa per qualità e originalità dei propri titoli. La stessa edizione di Blizzcon ha anche segnato l'inizio di una spirale negativa di cattiva comunicazione con il pubblico, quando di fronte a una platea profumatamente pagante e piuttosto inferocita è stata pronunciata la fatidica frase, ancora oggi virale: "Don't you guys have phones?", che per quanto scaturita da esasperazione e stress, non ha avuto nessun tipo di dignitoso damage control. Poco tempo dopo, infatti, Activision Blizzard ha bannato Blitzchung, proplayer di Heartstone, per aver rilasciato dichiarazioni attiviste, favorevoli alle proteste in Hong Kong degli scorsi mesi, sospendendo il giocatore, ritirando tutti i suoi premi della stagione e licenziando i conduttori dell'intervista... Per quanto io sia contrario all'idea di politicizzare l'eSport, è altresì vero che negare la libertà di parola a chi sta esprimendo un pensiero politicamente orientato è, di per sé, fare politica. Non a caso, Activision ha espresso un interesse crescente nei confronti del gaming mobile, tra l'acquisizione di King (Candy Crush) e l'uscita di Call of Duty Mobile. Non penso sia necessario evidenziare quanto i videogame per smartphone siano popolari in Cina; un mercato troppo appetitoso agli occhi dell'azienda, per lasciare che certe dichiarazioni escano fuori dalla bocca "dei suoi giocatori". Il vero problema è quello che succede dentro le mura del colosso; se le regole del mercato sono cambiate, il modo in cui Blizzard si sta adeguando ad esse sembra esporre un'incomprensibile mancanza di attenzione e, in parte, persino competenza. Se con Diablo Immortal si pensava di aver toccato il fondo, beh, ci si sbagliava: dopo uno schiaffo al suo hack 'n' slash, ecco arrivare la pugnalata al proprio RTS di punta. Warcraft III Reforged è, a oggi, il videogioco con il più basso user-score sull'aggregatore Metacritic; certo, al solito è il risultato di un review bombing spietato, ma resta comunque un altro esempio eclatante di quanto la community di Blizzard sia delusa e aggressiva nei confronti del publisher-sviluppatore un tempo unanimemente amato. Il come si è arrivati a questo punto è presto detto: un cocktail letale di avidità, cattiva comunicazione, mezze verità, passi indietro fatti in punta di piedi, ma soprattutto censura spietata verso chiunque sollevasse un giudizio negativo, tra gente bannata dal forum ufficiale per aver aiutato qualcuno a inviare una richiesta di rimborso, arrivando a infelici dichiarazioni sul fatto che "la colpa è dei giocatori, si aspettavano troppo da Warcraft III: Reforged". No Blizzard, la colpa non è dei clienti, che oggi pretendono il meglio solo perché tu, in passato, hai dimostrato di saperlo dare. E, da fan forse non sfegatato, ma senza dubbio ferito, posso solo sperare che non sia troppo tardi per rimediare agli sbagli – troppi e troppo reiterati per essere semplici sviste fatte in buonafede – e che magari non si debba aspettare la presa di distanza di Activision per evitare ulteriori danni. ❑



A cura di **Alessandro "Paul Petta" Alosi**

PIOGGIA DI DOMANDE PER RIOT



L'OCCASIONE ERA TROPPO GHIOTTA PER NON APPROFONDIRE ALCUNI ARGOMENTI, PERCIÒ ABBIAMO ABUSATO DELLA DISPONIBILITÀ DEI RAGAZZI DI RIOT GAMES PER CARPIRGLI QUALCHE SUCCULENTO DETTAGLIO IN PIÙ SU VALORANT.

Approfittando della presentazione losangelina dell'FPS tattico online in arrivo questa estate su PC, abbiamo posto alcune domande a Sal Garozzo (map designer), a John G (character designer) e, non contenti, anche ad Anna Donlon e Joe Zigler (producer leads). Le curiosità intorno a questo sparatutto competitivo sono tante quante le sue caratteristiche interessanti.

TGM - Cosa intendete con "ogni mappa deve avere una forte ragione per esistere"?
Sal - "Ogni mappa obbligherà i giocatori a essere versatili e dinamici a causa delle diverse possibilità offerte dalle meccaniche uniche delle arene. Dovranno approcciare ogni mappa diversamente rispetto alle altre, così come saranno invogliati ad adeguare il modo in cui utilizzano gli Agenti, le loro abilità e la coordinazione con i membri del proprio team: in pratica, tutte le mappe sono state concepite per garantire esperienze differenti. Questa varietà ci permetterà, grazie anche ai feedback della community, di comprendere cosa funziona e cosa si può migliorare in termini di map design."

TGM - Sappiamo che al lancio ufficiale ci saranno 4 mappe. Avete in programma di svilupparne anche di diverse, magari più verticali?
Sal - "Esatto, al lancio saranno disponibili 4 mappe. Al momento gli scenari presenti sono tutti delle ambientazioni che potenzialmente potrebbero esistere sulla Terra (il mondo in cui è ambientato Valorant, NdA). In riferimento alla possibilità di creare mappe che si sviluppino verticalmente o in modo radicalmente diverso da quelle attuali, è un'idea di cui stiamo discutendo, ma ancora non abbiamo deciso quando e se implementare qualcosa del genere."

TGM - Secondo te quali sono i punti di forza delle mappe?
Sal - "Cerchiamo di riflettere il più possibile su ogni decisione che riguarda la creazione delle mappe. Detto ciò, mi piace particolarmente il fatto che ogni Agente possieda pro e contro legati ad ogni singolo scenario, perché questo sarà uno dei fattori da considerare quando le persone dovranno decidere la composizione della propria squadra prima della partita. Un altro potenziale punto di forza è che noi sviluppatori ci troviamo spesso a testare le mappe per vivere in prima persona gli effetti di ogni singola meccanica del gioco, quindi abbiamo ogni giorno la possibilità di provare un sacco di idee intriganti, assicurandoci che l'esperienza offra numerose e diversificate strategie sia per gli attaccanti che per i difensori."

TGM - L'healer è sembrato fondamentale in ogni squadra. È una mia sensazione errata, una scelta deliberata o il bilanciamento dei personaggi è ancora work in progress?

Quest'altra Ultimate consente di spiccare un balzo felino e scagliare una pioggia di coltelli.

L'ultimate dell'healer permette di resuscitare un alleato.

John - "L'ultima che hai detto, relativamente a ciò che il tal personaggio ha da offrire al momento. Ci sono molti Agenti nel gioco, più di quanti ne avete visti durante la preview, e altre feature ancora arriveranno; nonostante la mole di contenuti previsti, però, i guaritori avranno un ruolo fondamentale per la sopravvivenza del proprio team."

TGM - La personalizzazione sarà solamente estetica o influenzerà anche le abilità, magari permettendo di creare build personalizzate qualora fossero aggiunte nuove skill?
John - "Al momento una personalizzazione di quel tipo non rientra nei nostri programmi, ma si tratta di un'idea affascinante da esplorare."

TGM - Una domanda stupida: Valorant sarà del tutto gratuito o no?
Joe - "Assolutamente F2P."

TGM - In termini di gameplay e prime impressioni, Valorant sembra piazzarsi a metà strada tra Counter Strike e Overwatch. Qual è il target cui vi volete rivolgere con un gioco di questo tipo?
Joe - "Credo che non siano necessarie competenze specifiche per giocare a Valorant. Il mix di elementi lo rendono accessibile a tutti ma estremamente skill-based, oltre che competitivo. Si tratta pur sempre di un FPS tattico online, perciò è naturale che gli appassionati del genere saranno più attratti dalle sue caratteristiche; ritengo, tuttavia, che sia un titolo aperto a una gran varietà di giocatori."
Anna - "Penso sia importante identificarci con gli FPS tattici online, non con un titolo in particolare. Giusto per chiarire il concetto, in Valorant i giocatori dovranno essere bravi a capire quando, come e dove conviene usare una determinata abilità, ma allo stesso tempo dovranno essere abili a gestire la componente tattica del gioco così come il suo preciso gunplay. Proteggere un angolo e mantenere la posizione mentre si decide come entrare in un'area è importante, non si tratta semplicemente di un continuo correre ovunque lanciando le proprie abilità senza alcun limite. Il paragone con Overwatch non mi crea alcun problema, immagino sia comprensibile giacché anche nel nostro titolo ci sono eroi e abilità. Penso che, se questi sono i motivi principali che spingono qualcuno a giocare Overwatch, allora dovrebbe provare ciò che Valorant ha da offrirgli, con la consapevolezza che i due gameplay possiedono delle differenze sostanziali."

La barriera velenosa causa danni ai nemici e gli impedisce di vedere cosa c'è oltre. In molti casi, oltre c'è la morte.

TGM - Avete in programma di aggiungere ulteriori modalità di gioco o vi concentrerete su quelle esistenti?
Anna - "La nostra priorità attuale è quella di concentrarci sul game-mode presente al lancio. Pensiamo che ottenere la migliore versione possibile di ciò che abbiamo in mente sia il modo più giusto per stabilire e consolidare la direzione in cui vogliamo andare. Nonostante ciò, sappiamo che ci sarà il bisogno di una certa varietà di contenuti, per i quali la pianificazione è già cominciata: alcune idee sono in una fase embrionale di sviluppo, ma oggi come oggi non abbiamo informazioni definitive in merito alla tipologia o al periodo in cui verranno implementate. La fase post lancio è uno degli aspetti fondamentali nel nostro progetto, grazie a un supporto costante e duraturo che ci consentirà di alimentare continuamente la curiosità della nostra comunità attraverso un gioco che, nel tempo, diventerà sempre più coinvolgente e ricco."

TGM - Secondo voi, cosa differenzia Valorant dagli altri FPS tattici online?
Joe - "Secondo me non è una singola caratteristica o una determinata meccanica a renderlo particolare, ma è il mix di abilità, gameplay tattico, gunplay ricercato che lo rende fresco, profondo e adatto a diversi tipi di giocatori e molti stili di gioco. Abbiamo puntato su tante caratteristiche per dar vita ad un titolo in grado di far vivere un sacco di momenti unici anche nel corso della stessa partita, attimi epici capaci di dare grandi soddisfazioni ai fini dell'esperienza."
Anna - "Credo che, secondo una prospettiva più aziendale, il lancio sia solo l'inizio di un percorso che si basa sulla promessa di impegnarci a lavorare sodo per migliorare ed evolvere il gioco, imparando a capire le necessità della comunità attraverso i nostri giocatori. Abbiamo creato un gioco in grado di adattarsi agilmente ai cambiamenti, sperando che ciò gli consentirà di evolversi per molti anni a venire". ❑

IL PROSSIMO NUMERO
SARÀ IN EDICOLA ALL'INIZIO DI APRILE!

RESIDENT EVIL 3

Anche il terzo capitolo di Biohazard sta per tornare in un remake, affiancato dal mutigiocatore Resistance!

E TROVERAI ANCHE:

ORI AND THE WILL OF THE WISPS

DOTA UNDERWORLDS

ONE PUNCH MAN: A HERO NOBODY KNOWS

THE GAMES machine

THE GAMES MACHINE
Marzo '20 – Mensile – 5,90 euro

Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 19/09/1988 con il n. 587
ISSN: 1129-2326
Num. iscr. al ROC: 26923

www.thegamesmachine.it
redazione@thegamesmachine.it

Aktia srl
www.aktia.it
Via Zante 21 - 20138 Milano

Direttore Responsabile
Oscar Maeran

Pubblicità
Download Pubblicità Srl
adv@thegamesmachine.it

Abbonamenti e arretrati
www.thegamesmachine.it/abbonamenti
abbonamenti@thegamesmachine.it
arretrati@thegamesmachine.it

Redazione
redazione@thegamesmachine.it

Stampa
CPZ SpA
Via Landri 37-39
24060 Costa di Mezzate (BG)

Distributore
So.Di.P. S.p.A.
Via Bettola, 24
20092 Cinisello Balsamo (MI)

Copyright Aktia S.r.l
Aktia S.r.l. è il titolare esclusivo di questa testata e di tutti i diritti di pubblicazione e diffusione in Italia. L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare - e se del caso regolare - le eventuali spettanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte. La redazione controlla scrupolosamente l'origine dei materiali pubblicati, nel rispetto del diritto d'autore e di riproduzione. Chiediamo scusa se qualcosa è sfuggito e invitiamo gli aventi diritto a inviarci una segnalazione a info@aktia.it.

Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali.
Nel vigore del D.Lgs 196/03 e dal nuovo Regolamento Europeo n. 679/2016 in materia di protezione dei dati personali il Titolare del trattamento dei dati personali è Aktia S.r.l. (di seguito anche "Aktia"), con sede legale in Milano, Via Zante 21. La stessa La informa che i Suoi dati, eventualmente da Lei trasmessi ad Aktia, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore di Aktia. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli articoli sopra esposti mediante comunicazione scritta ad Aktia e/o direttamente al personale Incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione e l'invio dei Suoi dati personali ad Aktia varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato. L'invio di materiale ad Aktia deve intendersi quale espressa autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Aktia per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque, a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione e Paese del mondo.

SKYTEAR

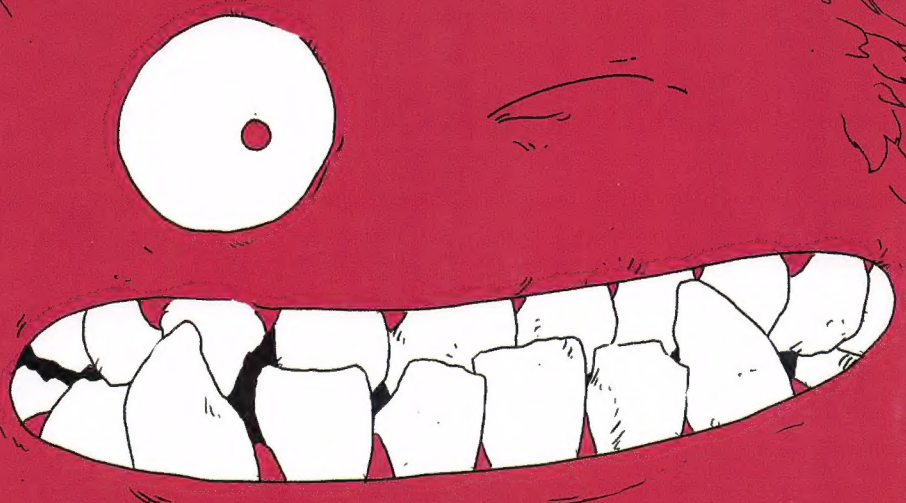
Il primo MOBA da tavolo italiano

Tutte le dinamiche dei Battle Arena,
in un gioco da tavolo da giocare
dove vuoi e con chi vuoi

Lo trovi nei migliori negozi di giochi o su Amazon!

PLAY

festivaldelgioco



3-4-5 APRILE

ModenaFiere

Il Futuro in Gioco

Mentre il confine tra gioco digitale e analogico diventa anno dopo anno sempre più sottile, **Play - Festival del gioco**, il più grande evento in Italia dedicato al gioco in tutte le sue declinazioni, diventa sempre più grande. **6 Padiglioni** distribuiti su **un'area di 24.000 mq con oltre 2900 tavoli allestiti e centinaia di dimostratori a tua disposizione**. Il posto ideale per andare alla scoperta di un possibile futuro, all'insegna del motto **entra, scegli, gioca!**

www.play-modena.it